

Svet
IGARA 12
decembar '93.
Cena 5 bod
Izbor najbolje igre '93.
igre
mape, reše
I/O port posvećen igračkim problemimn



Međubroj „Sveta kompjutera"
Broj 12, decembar 1993.
Cena 5 bodova

Glevni i odgovorni urednik
Zoran Mošorineki

Urednik izdanja
Nened Vaeović

Pomoćnik urednika izdanja
Goran Krsmenović

Izdanje pripremili
Aleksander Petrovic
Emin Smejić
Vojisiev Gešić
Tihomir Stanćevic

Likovno-grafička oprema
Brankice Rekic
Rine Merjenović

Saradnici izdanja·
Gradimir Joksimovic
Dušan Katilović
Željko Novitovic

Nikola Altiparmakov
Dragan Angelovski
Aleksandar Jovanovic
Slobodan Macedonic
Nemanja Nikolic
Miloš Stankovic
Ranko Trifkovic
Goran Crnojački

Sekretar redakcije
Netaše Uskoković

Tehnički saradnici
Svetlene Dimitrijević
Srden Bukvic

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fex: 322 0552

BBS· 322 9148 *(14400b/s V42bis)*
Alexander Swanwick (SysOp)

Rukopiee, crteže i fotografije ne vracemo

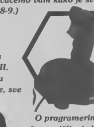
Izdaje i štampa
Kompanije Politike, d.o.o
Beograd Makedonska 31
Predsednik Kompanije
dr Živorad Minović

Redakcijski racunari umreženi su preko 3COM EtherLink II mrežnih kartica spojenih tankim Ethernet kablom Veci deo opreme za mrežu Svete kompjutera" ustupilo je preduzece ***DIGIT*** *iz Zemuna*

U OVOM BROJU



Mažda niste znali da videa igre postoje već više od dvadeset godina. Ispričaćemo vam kako je sve počelo. (str. 8-9.)



Nekada je na našim prostarima daminiraa džajstik Quick Shat II. Medutim, domaći preprodavci u paslednje vreme nude drugačije, sve zanimljivije džojstike. (str. 38-39.)



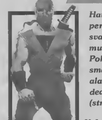
O pragramerima pastaji uvrežena mišljenje kaka su to dosadni, bubuljičavi tipovi. Mi znama bar devetoricu kaji iskaču iz takve slike. (str. 4-8.)



FRP avanture su jedine igre kaje mogu da se igraju i bez kampjutera, aka imate dabru volju i par isto-mišijenika. (str. 51.)

Izabrali smo najboije igre ave godine i formiraii konačna izdanje Game Tap 25 za '93. (str. 43-50.)





Hardverske peripetije svakodnevna muče igrače. Pokušali sma da vam alakšama bar dea tih muka. (str. 40-42.)

U Japanu se za kupavinu nave igre formiraju kiiametarski redavi, kaa kod nas za hleb i mleka. (str. 3.)

Reklamna kampanja Izlazećeg Sunca

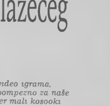
Zapad, naročito SAD, preplavljen je časopisima o video igrama, reklamama za igre koje dolaze. Iako sve to deluje vrlo pompezno za naše uslove, ne može da se poredi sa japanskim tržištem, jer mali kosooki apsolutno luduju za svim vrstama igara.

U Americi se igre objavljuju po principu „kad se pojave pojave se" Unapred se reklamiraju i najavljuju po časopisima ali se retko pojave u predviđeno vreme Neke prodavnice ih dobiju ranije neke kasnije cene su neujednačene itd Prava anarhija u odnosu na Japan jer se tamo sve dešava po unapred isplaniranom redosledu bez greške

Pojavljivanje nove igre se reklamira kao i premijera novog filma Podgrevanje tržišta počinje na razne načine već godinu dana pre pojavljivanja igre Desetak meseci pre objavljivanja igru najavljuje sam proizvođač Reklamni prospekti se šalju svim časopisima koji se zatim trude da na neki način dobiju po koju specijalnu informaciju ne bi li odskočili u odnosu na konkurenciju Ponekad se dešava da i sama firma reklamira igru u toj početnoj fazi Ovo se naročito odnosi na nastavke čuvenih igara Jer što je veća igra veća je i fama koja se stvara oko nje Puštaju se glasine tačne i lažne pišu se članci sve u svemu informiše se što veći deo tržišta Naravno vatra se pojačava što je bliži sudnji dan

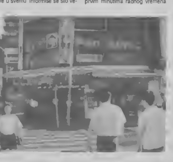
U Japanu se bar dva meseca unaprad zna tačan datum kada se igra pojavljuje u svim prodavnicama širom zamlje Pored toga najveće igre *(Sonic, Zelda, Street Fighter)* imaju i premijere Nedelju dana pre sveopšte pojave igre određene prodavnice imaju pravo na prodaju male količine kertridže a na samo par dana pre premijere ove prodavnice dobijaju igre i imaju pravo da ih prikažu u izlozima ali ne i da ih prodaju Naravno ovo Japančiće dovodi do ludila I konačno dan premijere je i dan kada sve proključa

Jer recimo za nastavke igre *Dragon s Quest*, redovi počinju da se stvaraju dan–dva unapred! Čitave porodice čekaju na smenu – deca u toku dana roditelji uveče i u toku noći! Vrata svih prodavnica se otvaraju u istom trenutku i masa izbezumljenih Japanaca ulece unutra kao da treba da uzmu poslednji obrok Pošto se tečna cena znala mesecima unapred svi imaju pripremljenu tačnu svotu novca samo je polažu na raf i izleću napolje sa kertridžom U tim prvim minutima radnog vremena proda se nekoliko hiljada kopija a posle nekoliko sati u prodavnicama više nema ni kopije „Izvinjavamo se dođite sledece nedelje "



Obično prodavnice dobiju taman onoliko kopija da pokriju ljude koji su sve vreme stajali u redu (dakle dan–dva) Ipak ponekad se dogodi da potražnja bude veca od ponude, a tada može da bude opasno To se recimo dogodilo na premijeri igre *Dragon s Quest 4* za *Nintendo* Posle par





sati sve kopije su bile rasprodate a u redovima je ostalo još mnogo ljudi Najgore od svega je što su huligani presretali na desetine ljudi i otimali im kertridže Bilo je nesrečnika koji su i prebijeni ostali bez igre

Dok je u Americi par likova iz kompjuterskih igara popularno do te mere da se po njima preve lutke i igračke u Japanu je moguce pronaci sve – od Sonic Sode preko stripova CD–a sa muzikom do uramljenih originalnih rukom crtanih kompjuterskih likova koje su dizajneri crtali kao ideje za igru A kada fama oko igre prođe što je najcesće samo par nedelja kasnije (zbog ogromne navale) dolazi doba rasprodaja Čak i najvece igre već posle tako kratkog vramena se prodaju upole cene Dakle princip japanskog marketinga igara je jednostavan – iscrpeti i poslednji jen iz svake igre

Za razliku od ostatka sveta Japanci cak i kompjuterske igre shvataju krajnje ozbiljno Dok je u ostalim zemljama to prvenstveno zabava u Japanu je postavljeno kao stvar prestiža

Aleksandar PETROVIĆ

Pripremio ALEKSANDAR PETROVIĆ

Sve što ste oduvek želeli da znate o kompjuterskim igrama, a niste imali gde da pročitate



Mega–programeri Endi Brejbruk, Erik Metjus, Arči Meklini i Džon Her

Miks intervjua sa najpoznatijim programerima kompjuterskih igara. Tajne, problemi, planovi i još mnogo toga u vezi sa kreiranjem mega–hitova, iz usta autora

Archer Maclean

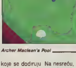
Arčer Meklin proslavio se igrama *Jimmy White s Snooker* i *Archer Maclean s Pool* ali verovatno ne znate da je njegova prva igra bila *Oropzone* svemirska pucačina objavljena davne 1984 Sledeca igra bila je vrlo popularni *International Karate +* da bi 1989 počeo sa radom na *Snookeru*

● Kako si počeo sa programerskom karijerom?

Arčer. Godine 1972 počeo sam da se interesujem za elektroniku Rastavljao sam i sastavljao tranzistore digitalne časovnike i sl Zaposlio sam se u elektronskoj kompaniji i nešto kasnije završio kibernetiku Svoje izuzetno dobro znanje matematike sam kasnije iskoristio za pravljenje 3D efekata u bilijaru

● Programiranje kretanja kugli u bilijaru je prilično komplikovano Šta je bilo najteže?

Arčer: Problem je nastajao kada kugla udari nekoliko ostalih koje se dodiruju Na nesreću, sa ovim sam se susreo tek godinu i po dana posle početka programiranja Nikako nisam uspevao da napravim realističan efekat a nisam želeo da ubacim nešto što će da izgleda jadno Interesantna stvar oko *Snooker*a jeste da gotova igra deluje vrlo jednostavno ali je daleko od toga Zamislite 164 000 000 permutacija za udarce 23 000 uglova pod kojim je moguće udariti kugle i ivice stola, a zatim sve to pomnožite sa raznim jačinama udarca A ipak ceo udarac se izvrši u roku od oko tri sekunde Dok se štap kreće napred–nazad računar izvršava vrlo kompleksne računice o tome šta će se dogoditi u narednih 12 sekundi Jer nisam želeo da akcija stane posle odigranog udarca kao na dotadašnjim simulacijama bilijara



Archer Maclean's Pool



Nije ono što mislite – Arči Meklin samo vežba slobodno padanje

● Planovi za budućnost?

Arčer Planiram da prebacim oba bilijara na konzole a kasnije ću morati da oformim nekakav tim jer vreme programera samotnjaka je prošlo

Peter Molyneux

Kao i većina ostalih firmi „Bullfrog" je nastao kada se par mladih programera uortačilo da napravi dobru igru Igra je definitivno bila dobra jer je jedna od najprodavanijih i najigranijih Reč je o *Populousu* koji je tvrde u firmi u svim varzijama prodat u oko milion primeraka!

Piter: Voleo bih da „Bullfrog" bude kao kada smo radili *Populous* nas osam u jednoj sobi Međutim to je sada nemoguće zbog konkurencije Neophodno je imati odeljenje za muziku grafiku programere dizajnere Pošto naše igre obično imaju nebrojeno mnogo mogućnosti za istraživanja vrlo je bitan momenat provere eventualnih bagova Za tu svrhu imamo dva školarca koji dolaze u kancelariju jednom nedeljno i igraju do mile volje Osim traženje bagova pomažu nam i njihova mišljenja jer to je generacija koja treba sutra da kupuje naš proizvod kada se pojavi na tržištu Kada klinci dođu da proveravaju, prvo im pokažemo neku tuđu jadnu igru Zatim je oni ocenjuju i obrazlažu svoj stav Time stvaramo sliku o tome kako oni razmišljaju šta treba menjati u našoj igri o čemu voditi računa itd

● *Syndicate* je vaš poslednji veliki hit.



Piter Meline traži Božju pomoć za nove data diskove za Synicate

Piter: Vrlo smo ponosni na tu igru a interesantno je kako smo došli na konačnu ideju Prva ideja nam je bila da igra bude mnogo više strateški orijentisana ali onda smo shvatili da bi bilo mnogo interesantnije ići naokolo i uništavati Takođe zamislili smo da ekipa kiborga koju igrač kontroliše ima tri skale – inteligencija, percepcija i agresivnost Međutim tu su nastajali problemi Jer ako se recimo inteligencija podigne do kraja percepcija je na sredini a agresivnost se onda smanji na minimum Igrač, recimo želi da

uđe u kola i odveza se Mišem pritisne na kola međutim kiborg ne bi seo da vozi već bi otišao da pronađe vlasnika kola da ga ovaj vozi! Tada smo rešili da inteligenciju batalimo Inače počeli smo sa radom na ovoj igri još pre tri godine Eksperimentisali smo sa svim i svačim Recimo prvo smo imali ogromne sprajtove pa zatim minijaturne da bi u konačnoj verziji bili srednje veličine Što se tiče bagova, bili smo prilično srećni jer nam je trebalo samo dve nedelje da pređemo sa beta verzije na finalnu ┘

Syndicate poslednji veliki hit „Bullfroga"



Andrew Braybrook

Većina velikih programera igara današnjice započela je na 8–bitnim mašinama – Spectrum C64 Amstrad CPC 464 ili Acorn Electron Međutim **Endi Brejbruk** imao je drugačiji put – počeo je kao programer poslovnih programa u programskom jeziku COBOL za firmu „GEC Marconi"



Endi Brejbruk, tvorac legendarnog Uridiuma, ne uklapa se u sliku klasičnog programera

● **Kako si započeo programiranje na kućnim računarima?**

Endi Bilo je to u vreme mog muziciranja Svirao sam bas–gitaru u jednoj rok grupi **Stiv Terner** (Steve Turner) je svirao u drugoj



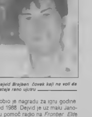
Uridium 2

grupi a u slobodno vreme je programirao na Spectrumu Jednog dana je rešio da započne softversku karijeru osnovavši „Graftgold" Par meseci kasnije u septembru 1983 me je pozvao na „intervju za posao" Kao i svakog petka došao je da me pokupi kod kuće da idemo u obližnji bar Upitao me „Hoćeš li da radiš za mene?", „Da" odgovorio sam „Važi ajmo sad u bar" Dogovorili smo se da popola delimo profit Bazu smo postavili u Stivovoj spavaćoj sobi Prva velika igra bila je *Uridium* Vremenom smo pravili sve bolje i bolje igre da bi konačno napravili i prvi veliki hit za 16–bitne računare konverzijom *Rainbow Islands* sa Taito automata Ta igra je vrlo lako mogla zauvek da ostane neobjavljena da nije bilo „Oceana" Jer „Microprose" je trebalo da je objavi ali je imao probleme oko licenca sa „Taitom" Na scenu je uleteo „Ocean" koji je otkupio sve i igra je postala hit ┘

David Braben

U periodu 1982–85 **Dejvid Brejben** je studirao prirodne nauke (fiziku) na Univerzitetu u Kembridžu Velika Britanija Pored školskih obaveza Dejvid je sa **Jenom Belom** (Ian Bell) napisao igru *Elite* za BBC Micro kompjuter a odmah zatim i za Acorn Electron Igra je objavljena posredstvom firme „Acornsoft" u septembru 1984 i do kraja godine je prodata u tada nezamislivih 93 000 kopija a ukupan broj napravljenih računara BBC Micro iznosio je 400 000 U toku sledeće godine igru su preradili za C64 Apple II Spectrum i Amstrad CPC

Neposredno posle toga Dejvid je eksperimentisao sa 3D tehnikom i napravio 3D tenkovsku igru ali je nikada nije objavio jer je smatrao da nije dovoljno kvalitetna U međuvremenu je *Elite* kao što znamo vrlo brzo postala legenda i Dejvid i Jan su logično počeli sa izradom nastavka Greška je bila što su sve projektovali za tadašnje osmobitne mašine što je bilo prilično pretenciozno ali i neisplativo na Zapadu su počeli da haraju Amiga i ST iako je 8–bitna verzija bila skoro završena projekat je napušten u prvoj polovini 1987 U to vreme Dejvid je dobio prototip Acorn Archimedes računara za koga je u roku od šest meseci napravio dve igre *(Lander i Zarch)* *Zarch* je u toku 1988 prebačen za Amigu ST i PC pod nazivom *Virus* i



Dejvid Brejben čovek koji ne voli da ustaje rano ujutru

dobio je nagradu za igru godine Od 1988 Dejvid je uz malu Janovu pomoć radio na *Frontier Elite 2* Mada je tokom 1990 pravio pauze u radu ipak je te godine originalnu *Elite* prepravio za Nintendo

● **Koje je tvoje najomiljenije mašine?**

Dejvid· Amiga 4000

● **Šta bi najviše unapredilo softversku industriju?**

Dejvid· Originalnost

● **Šta je glavni objekt tvoje želje?**

Dejvid Znanje

● **Šta si prvo jutros rekao?**

Dejvid Oh Bože zar je već osam sati?

● **Šta je najlepše što ti je iko ikada rekao?**

Dejvid. Da!

Frontier Elite 2



● **Ukoliko bi se našao u kompjuterskoj igri, koju bi odabrao?**

Dajvid: Glupo pitanje Naravno *Frontier*

● **Reci nam nešto o *Frontier***

Dajvid: Pre nego što sam napravio *Elite* skeptici su tvrdili da je to nemoguće izvesti sa tadašnjim kompjuterima Nadam se da će *Frontier* u današnjim uslovima biti važna kao i *Elite* pre skoro deset godina

● **Da li se spremaš za još neki veliki solo projekat?**

Dajvid Ne verujem da ću ikada više uraditi takav gigantski projekat jer ovakve igre se rade timski desetak ljudi je u poslu! Jedina dobra strana kod solo proizvodnje je da nisi pritisnut rokom završetka projekta jer si sam svoj gazda Mislim da je sramota praviti igre kao što su konverzije filmova jer na raspolaganju ti je jako kratko vreme najviše šest meseci ┘

Geoff Crammond

Programiranjem igara **Džof Kremond** počeo da se bavi iz čistog hobija Prvi plodovi bili su *Super Space Invaders* i *Aviator* Posle prve ozbiljnije igre *Revs* Džof je dao otkaz u firmi u kojoj je radio kao sistemski inženjer i posvetio se isključivo programiranju kao samostalni programer Posle dva mega–hita *Stunt Car Racer* i *Formula One*



Ostaci Stunt Car Racera



Džef Kremond iza volana Formule One Grand Prix

Grand Prix postao je jedan od najpoznatijih programera kao i nezvanični kralj simulacija vožnje Jer njegove simulacije imaju neverovatnu dozu realnosti i zato privlače veliki broj igrača

Džof: Potraga za realnošću u igri je veliki izazov Recimo morao sam da provadem dosta vremena sa tehničkom ekipom „Footworks" kako bih dobio sve podatke recimo o odnosu trenja guma u odnosu na temperaturu i masu vozila. Realnost je sve u mojim igrama Jedan kanadski vozač Formule me je lično pozvao da mi čestita na neverovatnoj realnosti staze u Montrealu Međutim najveća zahvalnica mi je ipak prvo mesto za mladog vozača Maclarena koje je osvojio izvesni Oliver Gavin Pošto deo staze na belgijskom grand prixu sadrži i javni put Oliver nije mogao da vežba vožnju uživo nego je sao ispred monitora i danima igrao *Formula One Grand Prix* U pripremnom krugu je bio prvi čime je dobio pravo na startnu poziciju broj jedan I u toku same trke je bio najbrži da bi konačno završio na prvom mestu

● **Šta je tvoj sledeći projekat?**

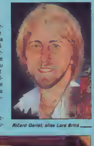
Džof Ne smem ništa da kažem sem da je opet reč o trkačkoj igri

● **Šta te najviše brine u vezi igara?**

Džof· Tržište je u današnje vreme stabilno Mada kada sam počeo da se bavim programiranjem sve je bilo prilično klimavo Činilo se kao da će celo tržište nestati sutradan Danas je sve na svom mestu Ipak zabrinjava me sadržaj nekih igara prepune su nepotrebnog nasilja Mislim da bi ih trebalo klasifikovati kao i filmove (Na Zapadu su neki filmovi zabranjeni za decu određenog uzrasta) ┘

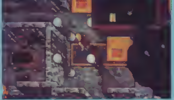
Lord British

Ričard Geriot (Richard Garriot) stvaralac *Ultima* sage poznatiji je obožavaocima svojih igara kao Lord Britiš Ušao je rano u kompjuterski biznis Još kao školarac ubedio je svoje profesore da ga uključe u školski programerski projekat gde je sve oduševio kratkim jednostavnim igrama Niko tada nije ni slutio da su to samo skice za *Ultima* seriju koja za sada ima sedam i po nastavaka



Ričard Geriot, alias Lord Britiš

Ričard *Ultima 7 1/2* bila je iznuđena zato što je ostalo još puno stvari da se kaže o Britaniji pre nego što se Avatar susretne sa Guardianom u *Ultimi 8 Pagan* Taj susret biće izuzetno neprijatan zato što je Avatarova magija nesposobna da pobedi Guardianovu ritualnu moć pa će igrači morati da pronađu drugačije načine za pobedu od uobičajenih Zaplet *Ultime 9 Ascension* dovesce Avatara do besmrtnosti a igrači će se oprostiti sa Britanijom i pozdraviti sa Novom Britanijom koja ih očekuje u Ultimi 10 Međutim pravi izazov biće potpuno druga igra *Bounty Hunter* Naravno to je takođe FRP prilično *Ultima*–tičan ali i naučno–fantastičan Biće to susret *Ultima* i „Star Wars" tematike Pokušaćemo da igru unapred podradimo zahtevima sutrašnjice između ostalog i pogodnostima koje sa sobom donosi Virtual Reality ┘



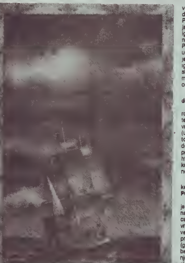
Ultima 7. deo sage o Avataru

[illegible]

Firma „Microprose" nije obična firma Možda zbog toga što je američka možda zato što je na tržištu već dugo ili možda zato što ima maksimalno profesionalni odnos prema svojim projektima „Dok ostale kompanije prave igre u Microproseu pravimo simulacije" vole da kažu zaposleni Kompaniju su formirali pre deset godina ***Divlji* Bil Stil** (Wild Bill Stealey) i **Sid Majer** (Sid Meier) pošto su se sreli u Las Vegasu Obojica su se igrali na automatu *Red Baron* i imali mnogo zamerki Sid (već tada iskusni programer) tvrdio je da može da napravi bolju igru u roku od nedelju dana Iako mu je uzelo malo više vremena napravio je simulaciju letenja *Hellcat Ace* Igra je bila vrlo realistična zbog Bilovih saveta, koji je ranije bio pilot američke



Prvi Gunship se igračima toliko dopao da je ubrzo napravljena nova verzija, sa dodatkom „2000"



Piratesi su reinkarnirani na PC–u u raskošnoj „Gold" verziji

vojske Štaviše, kasnije se pričalo da je on savetnik za odbranu u Pentagonu što bi moglo da objasni interesantnu činjenicu da se igra *F–19 Stealth Fighter* pojavila na tržištu čak i pre nego što su u Pentagonu priznali da takav avion uopšte postoji U „Microproseu" je organizacija oko proizvodnje igra slična proizvodnji holivudskog filma **Džejma Hokina** (James Hawkins) ime titulu producenta.

● **Šta znači takav naziv u industriji igara?**

Džajma: Producent je u „Microproseu" zadužan za *Šta* (kvalitet završene igre), *Kada* (poštovanje odredenih rokova) i *Koliko* (ukupna cena proizvoda) Pored toga, on služi za koordinaciju svih delova firme koji rade na istom projektu To je pozicija koja zahteva mnogo rada, naročito pri kraju projekta, kada mi je potrebno bar šest ruku

● **Interesantni su detalji o konverziji *Gunshipa 2000* sa PC–a na Amigu.**

Džajma: Red na ovoj konverziji je započeo pre skoro godinu dana, a ja sam počeo sa koordinacijama u februaru Najveći deo vremena sam proveo na osiguravanju kvaliteta, tj kontrolisanju prioriteta ispravljanje bagova (grešaka) Našli smo ukupno 150 bagova i popravili ih Osiguravanje kvaliteta dolazi obično u poslednjem mesecu rada, međutim sa *Gunshipom 2000* je bilo drugačije. To nije bila originalna igra za Amigu, već konverzija, tako da nam je glavni zadatak bio da igra što više liči na PC originał koji je toliko popularan Interesantno, tek dve nedelje pre kraja roka otkrili smo da je igra isuviše teška, pa smo morali da primenimo neke radikalne zahvate Zato je poslednjih deset dana prošlo u celodnevnom testiranju Za *Gunship 2000* sam želeo da bude najuzbudljivija simulacija letenja, pa sam programerima postavio neke prilično teške zadatke – želeo sam da bude dosta borbi, da bude omogućeno nadletanje zemljišta u brišućem letu itd

Mark Lanžerak (Mark Langerack) je glavni programer u ekipi koja je radila na igri *Gunship 2000* U martu 1992 dobio je zadatak da prouči PC verziju i sam program, i proceni koliko će vremena biti potrebno da se napravi verzija za Amigu

Mark: Prvo što sam učinio kada smo počeli sa programiranjem je da izbacim par rutina koje su PC verziju činile sporom Jer, iako je programiranje na Amigi jednostavno i prijatno, problem je što je sporija za 3D grafiku u odnosu na PC Konstantno sam morao da razmišljam o tome koliko se igra usporava ukoliko ubacim još nešto Glavna mana ove verzije u odnosu na PC je manji broj detalja, naročito predeo Morali smo da napravimo samo tri nivoa detaljnosti za svaki objekat Dok je u daljini, predstavljen je sa samo par poligona, kad se približi, vidi se lepše, a kada je vrlo blizu, pojavljuje se znatno uvećan i sa svim detaljima Naravno, imali smo i problem kod prebacivanja grafike zbog PC–ove verzije koja ima paletu od 256 boja, na Amigu sa paletom od 32 boje ┘

Sensible Software

Pre osam godina tinejdžeri **Džon Her** (Jon Hare) i **Kris Jejts** (Chris Yates) osnovali su „Sensible Software" Posle su im se pridružili **Stu** (Stoo) i **Džula** (Joole) i od tada prave hit–igre

Džon: Sećam se, prva igra koju smo napisali bio je *Parallax* Pokazali smo je „Oceanu" i unapred dobili hiljadu funti Za te para smo na železničkoj stanici kupili tompusa koje smo pušili u vozu na putu do kuće Bilo je to ludo vreme Ubrzo smo napravili još nekoliko igara za „Ocean" i postali smo bezobrazniji Hteli smo da vidimo da li će nam platiti avionske karte od Mančestera do Londona. I za divno čudo, pristali su Zatim smo došli na ideju za *Mega–Lo–Maniu* Originalna ideja je bila da igra bude pucačina sa skrolovanjem u osam smerova i sektorima sa robotima koji se razmnožavaju Najteži zadatak je bilo opremanje aviona oružjem sa 16 tornjeva Sve u svemu, razrađenu ideju smo odneli u „Virgin", međutim, rekli su nam da je igra suviše komplikovana i rasuta, da treba da se skoncentrišemo na jedan deo I tako smo napravili stratešku igru Razradili smo radnju i tek na kraju dodali govor. I dan danas svi *Mega–Lo–Maniu* zovu „one igre sa govorom" Konačno, napravili smo *Sensible Soccer*, koji je prodat u 190 000 kopija, od toga je 130 000 samo za Amigu Najnovija igra koju smo napravili je *Cannon Fodder* i nadamo se da će biti vrlo popularna Ali, bilo kako bilo, sledeći korak nam je nadogradnja pod nazivom *Sensible World Of Soccer* u kojem će igrač imati menadžerske mogućnosti (prodaja i kupovina igrača), a moći će da igra kao fudbaler, fudbaler i menadžer, ili samo menadžer Publika će različito da navija u zavisnosti da li igrač gubi ili dobija, da li igra u gostima ili kod kuće .. ┘



Kris Jejts (levo) i Džon Her proslavili su se Sensible Soccerom

Steve Kelly



Stiv Keli (levo) i Erik Metjus, osnivači „Bitmap Brothers"



Speedball 2

Programerska ekipe „Bitmap Brothers" je definitivno jedna od najpoštovanijih u celoj industriji računarskih video–igara. Interesantne je priča o tome kako je **Stiv Keli**, nezvanični vođa time, postao programer. U toku 1981. radio je kao nosač u jednom skladištu. Pošto nije bio fizički nejizdržljiviji, povredio je leđe i trebalo je de duže vreme provede kod kuće. Iz čiste dosada je kupio ZX–81 i počeo de prekucava programe iz časopisa.

● **Kako ti je pala na pamet ideja de programiraš igre?**

Stiv: Nisam imao nikakvo računarsko znanje, ali sam bio prilično zagrejan za igre. Kada sam počeo de programiram ubedio sam sebe da mogu da napravim bolje igre nego što se trenutno nalaze na tržištu. Napisao sam tri–četiri igre, poslao ih „Microgenu" i oni su ih objavili. Zatim sam dobio stalno zaposlenje u tada vrlo važnoj kompaniji „Psion". Krajem 1985. sam ponovo samostalno radio i upoznao **Majka Montgomerija** (Mike Montgomery) i **Erika Metjusa** (Eric Matthews). Stvoriii smo „Bitmap Brothers" i *Xenon*. Usledio je *Speedball*, interesantno, ova igra i njen nastavak su sada postale skoro legendarne igre, ali u ono vreme smo imali probleme de nagovorimo firme da je objave. „Suviše je originalna", govorili su. Zatim smo napravili *Xenon 2*, koja je sam toga što je dobra pucačina važna i zbog korišćenje muzike grupe „Bomb the Bass". Kontakt sa njime doveo nas je do muzičke kuće „Rhytm King". Smatrajući da postoje sličnosti između igračkog i muzičkog tržišta, a zainteresovani načinom na koji „Rhytm King" funkcioniše, stvorili smo softversku firmu „Renegade". Ona ime šest direktora, tri iz „Bitmap Brothers" i tri iz „Rhytm King".

Koja je prva

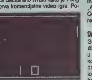
Bavimo se video–igrama još od prvog broja „Svete kompjutera", što će reći skoro deset godina. Iza nas je tuce specijalnih izdanja posvećenih samo igrama. Opisivali smo i rešavali dobre, loše, ovakve i onakve igre. U želji de vas što više informišemo o počecima video igara, pisali smo o retrospektivi igara za C64 i Amigu. Međutim, nikade nismo postavili i odgovorili na, na izgled, jednostavno pitanje: *koja je prva komercijalne video igra?*

Svako od vas ime neku svoju teoriju koja, nažalost, može da bude i pogrešna. U nedavnim konsultacijama među članovima Redakcije zaduženim za igre, odlučili smo da odgovorimo na pomenuto pitanje. Dakle, vreme je da se posle ovoliko godina pisanja o video–igrama konačno vratimo na sam početak.

Prva video igra

Većina stručnjaka za video igre će decidirano tvrditi kako je *Pong* prva komercijalne video igra. Pojavila se 1972. godine i predstavljala je simulaciju ping–ponga za dva igrača. Cilj je pomerati svoju pločicu gore–dole duž ivice ekrana i odbijati lopticu ka suprotnoj strani na kojoj se nalazi protivnikova pločica. Autor ove mašine bio je mladi inženjer elektronike, Nolan Bušnal (Nolan Bushnell). Osnovao je svoju firmu „Atari" i neuspešno pokušavao da nekim većim firmama proda licencu za svoj automat za igranje. Pošto niko nije bio zainteresovan za tako nešto, Nolan je krenuo od jednog do drugog bara u delu Kalifornije u kome je živeo, i vlasnicima davao da probaju mašinu. Kada bi se ovi zapalili, Nolan bi vadio ugovor o korišćenju automata u dotičnom baru. I gle čuda, igra je postala neverovatno popularna, čime je donela i prvi problem – slot za novčice je bio prilično mali, tako da je moreo da se prazni već posle samo par sati. To je priča o *Pongu*, prvoj uspešnoj komercijalnoj video–igri. Međutim, PRVA igra se pojavila još ranije. Njen autor je takođe Nolan, a naziv joj je *Computer Space* (he, to niste znali!). Krasili su je brojni svemirski brodovi i razne leteća čuda. „Atari" je prodao licencu za ovu igru drugoj kompaniji, međutim u to vreme se nikome nije svidela, pa je Nolan rešio da sledeća igra mora da bude jednostavna da bi se dopala širim narodnim masama i tako je napravio *Pong*. Inače, Nolan Bushnell je prodao „Atari" firmi „Warner Brothers Communications" 1976, a danas radi u „Commodoreu".

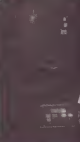




Pong

Druga video igra

Godine 1973. Naslednik *Ponga* je *Break Out*, toliko puta ponovljen u raznim verzijama za sve vrste kompjutera. Reč je o pločici u dnu ekrana kojom treba odbijati lopticu da bi se srušio zid. Ukoliko loptica prođe pored pločice, igrač gubi život. Jednostavno i



Prva kompjuterska igra Computer Space

komercijalna video igra?

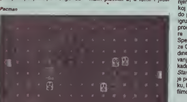
Iako mislite da znate odgovor, pročitajte tekst do kraja, možda ćete uvideti sopstvenu grešku

efektno igre je bila vrlo popularne po barovima, jer *nije* zahtevala dve igrača. Bila je to prva „borba protiv kompjutera"

Prva kućne video igre

Prošlo je još par godina pre nego što su automati počeli da se pojavljuju na svakom ćošku. Međutim, već 1974. su se pojavila prva kućne verzije, jer su firme kao „Mattel" i „Binetone" shvatile da je budućnost video zabave u kući. Prve mašine su imale ugrađenih par igara (skvoš, hokej, tenis), a sve su, u stvari, bile napravljene po principu *Ponga*. Uz „igrice", kako su se ove naprave zvale kod nas, dobijale su se i dve palice za igru

Pacman



Konzola sa ketridžima

„Igrice" su bile interesantne u prvo vreme, međutim 1977. godine na tržištu se pojavio Atari 2600, prva kućna konzola u koju je bilo moguće ubaciti ketridž sa igrom. Dakle, broj igara je postao ograničen samo mogućnošću firme da ih proizvede. Nažalost, „Atari" se nije baš pretrgeo, ali to je već druga priča. Inače, iste godine je „Commodore" napravio prvi lični računar, KIM1, ali je on bio daleko od uspeha. Već sledeće godine se pojavio Atari 400, koji je harao kućnim tržištem video igara sve do 1982

Prva legenda

Japanci su 1978. došli u velikom stilu. „Taito" je napravio pravu revoluciju sa igrom *Space Invaders*. Jer, dotadašnje igre su bile nekako isuviše fine, mada igrači to nisu shvatali. A onda su se pojavili svemirci koji se sve brže kreću nadole ka bazama i svemirskom brodu, i adrenalin je udarao u mozak svakog igrača. Do 1979. „Taito" je širom sveta prodao 750 000 *Space Invaders* mašina! Inače, do tada su sve igre bile isključivo crno–bele. Pored odličnog izvođenja, *Invadersi* su imali i prednost da su bili u boji! Međutim, isto kao što *Pong* nije bila prva igra, tako ni *Invadersi* nisu bili prva prava igra u koloru jer, u stvari, uopšte nisu ni bili u boji! Setite se onih dana i noći provedenih ispred ekrana, kada ste se branili od reda malih **zelenih**, zatim reda malih **plavih**... E, u tome i jeste caka – igre je bile crno–bela, samo su ekrani imali raznobojne horizontalne štrafte koje su odavale utisak šarolikosti!

Prva kolor video igre

Godine 1980. na tržištu se pojavio *Galaxians* koji je, u principu, imitacija *Space Invadersa*, ali sa mnoštvom boja (pet–šest, u stvari). To je bio početak zlatne ere u kojoj je bilo toliko hitova – *Scramble* (prva pucačina u današnjem stilu), *Defender*, *Asteroids*, *Donkey Kong*, *Mr Do*, *Frogger* i naravno, legenda lavirinta – *Pacman*

Prve igre za kućne računare

Atari 400 i 800 su bili interesantni jedno vreme, ali su nestali preko noći kada su se na tržištu pojavili kućni računari, predvođeni Klajv Sinklerovim modelom ZX–80 i „Commodoreovim" Vic–20. Igre su nicale sa svih strana, istina, mahom raznorazne verzije *Invadersa*, ali uglavnom, tržište kućnih video igara je bilo stvoreno. Kasnije su na scenu došli ZX Spectrum i C64, koji su se koliko–toliko i danas održali u našim domovima

Prva licence

U prvo vreme nikome nije padalo na pamet da zaštiti svoj proizvod na bilo koji način. Nova mašina, čim bi se pojavile na tržištu, bila bi rasturena u delove od strane konkurentskih firmi (tzv. reverzibilni inženjering), koje bi promenile par stvari i prodavale ih kao svoje. Kao što rekosmo, svako je mogao da napravi igru sa izvođenjem koje je skoro identično nekoj drugoj igri itd. Onda je došlo do prvog otkupljivanja licence za igru. „Century Electronics" je prodao prava za prodaju svoje igre *Hunchback* „Oceanu" za Spectrum i „Superior Softwareu" za Commodore i BBC 1983. Godine došlo je i do prvog otkupljivanje licence za proizvodnju arkadne mašine po filmu. Reč je o *Star Wars* firme „Atari", igri koja je posedovale 3D vektorsku grafiku, kao i digitalizovane glasove iz filmova.

Ostalo je istorija

Od 1984. legendarne igre za Spectrum i Commodore 64 počinju da se nižu jedna za drugom – *Elite*, *Revs* (prva igra sa filovanom 3D grafikom), *Jetpac*, *Knightlore*, *Undium*... Interesantno, ali autor ovog teksta uvek oseti nekakvu toplinu oko srca kada se seti onih starih, dobrih igara. Istina je da su imale ružnu grafiku, slabu animaciju i slično, u odnosu na današnje standarde, ali su posedovale neku karizmu. Ili su to možda bila samo druga, bolja vremena.

Aleksandar PETROVIĆ



Space Invaders



Arkadna mašina Star Wars





Sve podatke za igrometar daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava ***opisanu*** verziju, koju je igrao autor teksta. To, naravno, ***ne znači*** da opisane igre postoji samo za taj kompjuter, mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o svim raspoloživim verzijama igre, pa su takvi podaci izostavljeni.

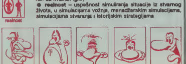
Crtež disketa predstavlja broj potrebnih disketa za isporuku igre i ima različite funkcije zavisno od vrste kompjutera. Za Commodore 64 to je broj *disketnih strana*, za Amigu i Atari broj *disketa*, a za PC broj *disketa kompresovane igre*.

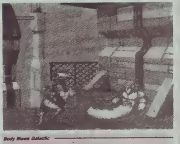
Kategorije od kojih se formira konačna ocena uslovljene su performansama kompjutera:

- **grafika:** dopadljivost ekrana, uspešnost animacije, dizajn cele igre,
- **zvuk:** muzika (melodija, aranžman) i zvučni efekti (količina, kvalitet),
- **igranje:** funkcionalnost upravljačkog interfejsa između igrača i igre, izvođenje, uživanje u igranju,

specijalne kategorije:

- **atmosfera** – akcija, brzina igranja, pokretljivost, kategorija specifična za arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, auto–moto i svemirske simulacije),
- **scenario** – zaplet avantura i arkadnih avantura, primaran za kvalitet igre,
- **realnost** – uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i istorijskim strategijama

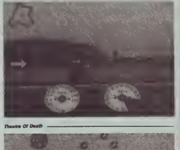




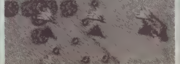
Body Blows Galactic

Air Bucks 14
Airforce Commander 20
Alfred Chicken 11
Alien³ 13
Alien Breed 2 16
Arnie 2 18
Blastar 11
Bob's Bad Day 21
Body Blows Galactic 18
Burn Time 22
Carnage 15
Castles 2 19
Dogfight 29
Donk 16
Gladiators 15
Hired Guns 17
Lothar Matthaeus 20
Mean Arenas 12
Pools Of Darkness 33
Prime Mover 15
Quak 11
Return Of The Phantom 32
Seal Team 19
Space Hulk 17
Space Quest 5 30
Theatre Of Death 13
Thomas The Tank Engine 2 21
Wonder Dog 14
Works Team Rally 22

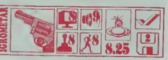
Prime Mover



Theatre Of Death



Blastar



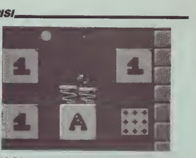
Hay, „Core Design" hits in the middle! I to ne velike vrate Pucomani, evo vam prilike da se iskušate na pravi način *Blastar* needs no brain, *Blastar* needs no thinking – just go for it

Prave pucačina u svemiru! Neme opcija, neme strategije, nema pauze za kafu Uvod – „originelan" kao i uvek naše divne pleva planata je u opasnosti, ali tu ste vi i niko drugi da spržite odvratne aliene Na početku će vas zapljusnuti odlične tehno muzika koja vas u raznim varijantama, prati tokom cele igra Upravljate brodom koji je naoružan laserom, a cilj vam je da u kompleksu objekata u svemiru nadate i uništite ono što vam je zadano na prvom nivou tri Ground Targate, na drugom pet, plus glavnu „energanu" itd Glavno obeležje igre je multiskrol u 360° oko svoje ose! Rotirate se sa levo–desno na palici, a se napred–nazad ubrzavate i usporavate

Na svom putu ćete sretati mnoge gadove koji su različito otporni na vaš laser, ali zato sigurno nisu otporni na nuklearke kojih, nažalost, imate vrlo malo, ali ih možete skupljati od uništenih neprijatelja Ne zaboravite ni na energetska obnavljanje, lovu i ekstra–živote koji su vrlo retki Novcem možete kupovati stvari koje će osnažiti vaše jedno oružje U donjem desnom uglu ekrana nalazi se radar koji je od velike pomoći, naročito prilikom definisanja cilja koji treba uništiti On je često teško raspoznatljiv na prvi pogled, ali je uvek okružen „pomagačima" Nije loše da za njega sačuvate nuklearku Na kraju drugog nivoa čeka vas Glavonja koga je jako teško uništiti, jer u toku borbe često menja taktiku a sastoji se iz više delova

Blastar je vrhunska igra dostojna kvaliteta igračkog automata Pruža odličnu zabavu, i ne biste trebalo da je zaobidete

Dušan KATILOVIĆ





ALFRED CHICKEN



Pilance zvano Alfred tipične je žrtva propagande, jer je postalo mega–zvezda i pre nego što smo ga videli Još jedne karike u beskrajnom lancu platformskih igara, ali ovog puta ne sa lepom grafikom i zvukom Programeri su se odlučili za „klasiku" – važna je same igra, a ne ambelaže Teško je priznati, ali su u dobroj meri uspeli

Meni sa početka igre vrlo je funkcionalan Možete podesiti broj života i muziku i zvučne efekte u toku igre A igra? igre je „bljak" što se tiče izgleda, ali „ohoho" što se tiče igranja. Čista platforma. Alfred ne može da leti, ali može da zamaše krilima i skoči dosta visoko Za skakanje mu služe odskočne opruga koje ga prenose uvis Po nivoima kruži određen broj smetala miševi na nevijanje, puževi (neki i pucaju), bombe, kugle i šiljci Svaki i najmanji dodir je smrtonosan, pa zato pazite Pokretne protivnike možete ubiti kljunom i to tako što skočite i pikirate u njih Usput kupite dragulje i ostale dodatke Dešavaće se, mada retko, da imate priliku da spasete taoca. To vam donosi život

Vrlo brzo ćete se susresti sa problemom „Kuda dalje?", ali to uopšte nije problem Skačite malo i videćete platformu koja „pućka", čeka vas da se popnete i odveze vas u željenom pravcu Često ćete morati da „presedate" sa platforme na platformu kako biste stigli do (najčešće) vrha skrolujućeg ekrana Za prolaz između različitih delova istog nivoa koristića vam vrata na koja ulazite povlačeći palicu nadole Velika pomoć će biti baloni koje ćete sretati usput Kada ih budete kljucnuli (džojstik nadole), oni će poleteti gore, a to praktično znači da ćete, kada poginete, igru nastaviti baš sa tog mesta

Primetićete nešto kao platforma sa ucrtanim zvezdama koja su šuplje i na koja ne možete stati One se „materijalizuju" kada u lavirintu nađete polje – dugme sa zvezdicom Pritisnite dugme i uputite se put zvezda–platformi ka kraju nivoa Usput svratite do nekih bonus nivoa na kojima možete popraviti skor ili čak dobiti pucanje Inače sve parametre možete osmatrati u donjem delu ekrana.

Alfred Chicken nije igra za „krpljenje" piratskih oglasa Iako, zauzima samo jednu disketu i tehnički izgleda vrlo, vrlo loše, može vam se (previše) lako i dopasti!

Dušan KATILOVIĆ

Qwak



Qwak je još jedna u nizu igara koje su ovih meseci izašle iz kuhinje „Teama 17" Pošto „Team 17" pravi samo dobre igre akcionog karaktera (i ime namaru da tako ostane i ubuduće, jer je to u vitalnom interesu celokupnog igračkog naroda), ni *Qwak* nije izuzetak. To je vrlo atraktivna igra koja privlači svojom brzinom i tehničkim karakteristikama.

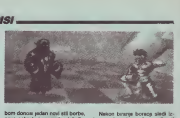
Glavni lik je simpatične patkice zelene boje koja se našle u lavirintu punom zamki, prepreka, neprijatelja, ali i korisnih stvari koje će joj pomoći da dođe do izlaza iz ... bezizlaza Nema sumnja da je *Qwak* klon gomile sličnih igara, ali to joj se uopšte ne uzima za zlo Nipošto!

Svaki nivo (scena) je jedan statičan ekran koji je, o prijatnog li čuda stoprocentno posvećen samom zbivanju! Sve neophodne podatke tokom igre pratićete u skrinovima između dva nivoa U to spadaju broj kredita, života,

ključeva (srebrnih), dragulja, cvetova i jaja. Objašnjenje svrhe ovih stvari stiče se tokom igre. Prvo što ćete primetiti na početku svakog nivoa jeste velik broj gamedi koje švrlja tamo–amo u nameri da vas dokrajči. Nisu sve kreature jednake. Dok se neke kreću ustaljenim putanjama, ostale vas jure po ekranu do poslednjeg daha. Dodir sa svima njima ne mora, ali može biti fatalan. U boljem slučaju, odneće vam samo deo energije (koja nije prikazana). Iza ubijenog protivnika, često će se pojaviti određeni predmet. Većina su korisni, a štete oni u obliku mrtvačke glave i crne kugle sa sečivima. Neprijatelje ubijate jajima koja „zarađujete" na sledeći način: tokom svake scene obavezno kupite voća, što više možete. Svaki pokupljeni „plod" vam za sledeći nivo donosi jedno jaje više. Na težim nivoima, koji podrazumevaju više „big bad" protivnika, kompjuter će vam „velikodušno" dodeliti bezbroj jaja. Interesantno je da vas kompjuter bogato nagrađuje ukoliko jedan nivo uspete da završite bez ijednog ubijenog smatala. Bonus od 10 000 poena dobija se i kada sakupite garnituru od šest različitih dragulja po nivou. Korisni su i cvetovi i srebrni ključevi. Što se tiče zlatnih ključeva, oni su „ključ" svakog nivoa. Kada ih sve pokupite, otvaraju se vrata koja će vas odvesti na sledeći nivo. Inače, od ostalih stvarčica treba još spomenuti i bočice sa napicima. Neki od njih regenerišu energiju, neki vas čine neranjivim, a uz pomoć nekih letite i pazite se! Ako predugo budete bili neaktivni, pojaviće se neuništivi duh koji će vas goniti do besvesti.

Qwak svojim neuglednim imenom u prvi mah ne privlači veliku pažnju. Međutim, kao i kod većine igara „Teama 17", ubrzo razotkriva svu lepotu igre. Ako su je momci i radili „iz zezanja", neke se i dalje zezaju ovako.

Dušan KATILOVIĆ





bom donosi jedan novi stil borbe, nove pokrete i specijalne tehnike (u vidu magije, trikova sa nestajanjem, elektrošokova i slično). Neki od najinteresantnijih predstavnika vanzemaljskih civilizacija su: Techno (robot dvometraš sa gomilom pratećeg instrumentarijuma za hiruške intervencije nad svojim protivnicima), Inferno (vatrene humanoidna kreatura koja ima prilično vreo udarac) i Phantom (specijalnost mu je da se kreće kroz podlogu i iznenada vam se stvori iza leđa, odakle vas natenane dotera za urgentni centar). Pripadnice lepšeg pola ni ovde nisu ostavljene bez svojih predstavnika. U pitanju su dve zgodne „dame" sa Alfa Kentaure (koje pored dobrog izgleda raspolažu i gomilom smrtonosnih tehnika kojima vas vrlo brzo ostave bez argumenata).

Nakon biranja boraca sledi izbor mesta na kome će se odigrati borbe, a ponuđeno je šest lokacija, tj. šest različitih planeta našeg univerzuma.

Brzina, snaga, „specijalke" i pokreti u celini se razlikuju od lika do lika i nama potrebe posebno ih opisivati (napomenuli bismo samo da je vrlo interesantna borba između nekog vanzemaljskog stvora i ljudskih predstavnika, a zašto – saznajte sami).

Još jedna lepa osobina igre je da zauzima jednu disketu manje od originalne igre (ravno tri komada), a i učitavanje je znatno ubrzano (jedino nije izostala potreba za čestim menjanjem diskete).

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Dušan KATILOVIĆ

Body Blows Galactic



Ako neka igra postigne velik komercijalni uspeh, logično je da se ubrzo pojavi i nastavak, bilo u formi sasvim nove igre ili tzv. „special editiona", tj. doterane i poboljšane verzije originalnog programa. Posle *Alien Breeda* i *Project X–a* i treći veliki hit „Teama 17", *Body Blows*, doteran je i izbačen na tržište pod imenom *Body Blows Galactic* (kod nas je prekršten u *Body Blows 2*).

Nekih radikalnih novina u odnosu na prvu verziju programa nema. Svi tehnički elementi su, koliko je to moguće, unapređeni. Kvalitet grafike je ostao isti, što se ne može reći za zvuk koji je prevazišao sve do sada viđene efekte u ovakvim igrama.

Pored standardnih opcija za određivanje broja igrača i slično, postoji i mogućnost određivanja trajanja borbe, nivoa igre i tzv. Mercy moda (tj. da li će protivnici imati milosti prema vama kada se nađete na kolenima ili će vas jednostavno masakrirati ne dopuštajući vam ni da pošteno prebrojite svoje zube na patosu). Kao i u prethodnom delu i ovde postoji Tournament opcija, a učešće na turniru može uzeti četiri ili osam igrača.

Prva prava novina koju program donosi su likovi. Od starih poznanika tu su samo Dan i Junior, koji su ujedno i jedini predstavnici ljudske rase u igri. Svi ostali akteri su poreklom iz drugih galaksija pri čemu svaki sa so-

Mean Arenas



Kako je na Zapadu sve spremno za proslavu božićnih praznika, aktivnost softverskih kuća obećava bogatu ponudu i zanimljiv zimski raspust. Nova igra firme „Ice" nudi vam ulogu ratnika čiji je cilj da pokupi sva novčiće zaturene po lavirintu.

Meni na početku je izuzetno funkcionalan i jasan. Novost je mogućnost restartovanja posled-



njeg odigranog nivoa, doduša sa svega jednim životom Svaki nivo je jedne celine – lavirint koji se vrlo glatko skroluje igrač nije limitiran sa četiri osnovne pravca kretanja već može da manevriše i ukoso Osim novčića koji su najbitniji za završetak svakog nivoa, po lavirintu je razbacano još mnogo toga Tu su bombe (ubijaju sve na ekranu), granate (efikasne u sve četiri smera), bonus predmeti koji donose poene patike za ekstra–brzinu, poluge zlata, paketi za prvu pomoć koji obnavljaju energiju, bonus slova, ključevi koji otvaraju vrata itd Što se neprijatelja tiče, oni se međusobno razlikuju po brzini i inteligenciji Ako nemate bombi ili granate poslužiće vam brzina, ali i teleporti kojih ima u izobilju kao i „preklopnice" To su tasteri kojima menjate raspored zidova i prolaza između njih i tako jednostavno ukliještite neko smetalo

U donjem delu ekrana nalaze se svi bitni podaci Mape (menjate ih uz pomoć 'F1'–'F4' tastera), broj bombi i granata, kao i broj života U sredini je prostor za isticanje nekih važnijih pokupljenih predmeta (npr ključeva) i poruka. Sa desne strane je skala energije, odnosno oštećenje i reči Bonus i Credit Skupljanjem predmeta u obliku slova B po lavirintu, aktiviraju se pojedine slova ovih dveju reči Kad kompletirate reč, dobijete na poklon njenu funkciju Već od trećeg nivoa igra postaje poprilično teška ne samo po pitanju brzine i inteligencije neprijatelja, već i fizičkih prepreka Naime, počinju da se pojavljuju kuke iz zidova, burice sa kiselinom, plameni jezici i otrovne strelice koje aktivirate stajanjem na pogrešno mesto Baš ta „uzlazna" težina doprinosi kvalitetu igre i ne da vam da se odvojite od ekrana ┘

Dušan KATILOVIĆ

ALIEN³

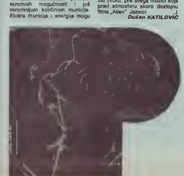


Prethodnog meseca „Virgin" je u promet pustio dugo očekivanu igru pod nazivom *Alien³* Moramo priznati da nema lepšeg osećaja od susreta sa starim, dobrim, ljigavim i krvožednim prijateljima.

Alien³ je čisto pucačka igra koja po svom načinu igranja najviše podseća na *Switchblade 2* To znači da je u pitanju mnoštvo prolaza, staze i aliena, a sve to protiv vas samog Vaše zadatak je da u tom spletu hodnika sačuvate svoj i spasete određeni broj tuđih života – zatvorenike u bazi koju oslobađate Na početku ste naoružani automatskom puškom skromnih mogućnosti i još skromnijom količinom municije Ekstra municija i energija mogu se nalaziti usput, kao i neka bolja oružja, ali je teško otkriti gde se nalaze Čak je i zatvorenike teško locirati, a najgore je to što ih morate sve spasiti u određenom limitiranom vremenu Alieni se najčešće funjarski pojavljuju niotkuda ili se jednostavno zalete na vas iz pravca odakle ih najmanje očekujete Ne pucaju, ali ujedaju Radar koji imate nije od velike pomoći Pored radara nalazi se i skala energije

Alien³ prava je stvar ako ste voleli *Switchblade 2* Mnogo je igrača koji vole baš ovakvu vrstu akcionih pucačkih igara Iako je grafika na ivici tolerancije, sve hvale idu zvuku, pre svega muzici koja pravi atmosferu skoro dostojnu filma „Alien" Jezivo! ┘

Dušan KATILOVIĆ



Theatre Of Death





Pozornice smrti koje postoje širom kugle zemaljske poslužile su kao odlična ideja da se napravi vrhunska igra iz vrhunske softverske kuće – „Psygnosisa" *Theatre Of Death* igra je izuzetnih kvaliteta i predstavlja jedan od nezaobilaznih igračkih projekata 1993 godine Nije preterano reći da je ovo jedna od najboljih „Psygnosisovih" igara ove godine

U igri postoje četiri oblasti Svaku oblast okupirali su beskrupulozni diktatori i ratni profiteri najgore vrste Njihove zločinačke face možete pogledati klikom na određenu teritoriju na početku igre Nažalost, zločinačke face nisu ništa drugo do digitalizacije programera „krivih" za stvaranje ove igre

Pošto odaberete tim od više ponuđenih likova, na red dolazi izbor misija. Belim zastavicama obeležene su misije koje možete igrati, ali koje još nisu uspešno okončane Plavim zastavicama obeležavaju se završene misije, a crvenim one na koje još nije došao red Kada odaberete neku misiju, dobićete njen naziv i brifing koji objašnjava vaš cilj i usputne poteškoće Sa „Accept" se misija prihvata

Svaka misija je priča za sebe, ali su umnogome vrlo slična Možete da vodite jednog vojnika, ali i njih desetak u grupi Svaki vojnik naoružan je određenom količinom municije koju može dopunjavati na određenim mestima U vašem vodu ističe se vođa. Ukoliko se, klikom na vođu, odlučite baš njega da predvodite, ostali vojnici će ga slediti u stopu Međutim, možete voditi i običnog vojnika

U svakoj misiji oružje koje imate je drugačije Jedino standardno je automatska puška, a druga oružja mogu biti dinamit, ručne bombe, bacači plamena, helikopteri, tenkovi, borna kola itd Vrlo često ćete morati da prvo nađete npr helikopter, pa tek onda da uspešno završite misiju Pogled u igri je 3D izometrijski Svi objekti nacrtani su prilično jednostavno, ali veoma pregledno i funkcionalno Sem vaših i neprijateljskih vojnika postoje i putevi, električne žice, bunkeri, osmatrački tornjevi i štabovi U mini–bunkerima nalazićete municiju Čuvajte se tornjeva bez obzira da li se na njima vijori vaša zastava ili ne Veoma često će vas iz njih zasuti bombama. Ne zalazite u more ili močvaru, jer će vas u prvom slučaju progutati ajkule, a u drugom živi pesak

Vojnike pokrećete na određeno mesto kliktanjem levog dugmeta miša na to mesto Pri tom se ekran NE skroluje ukoliko kursor–nišan ne postavite tačno na njegovu ivicu, tada će skrol početi Desnim dugmetom ispaljujete oružje koje trenutno upotrebljavate U gornjem delu ekrana su dve skale Slika metka predstavlja koliko municije imate Srce predstavlja energiju dotičnog borca Sasvim desno gore su XY koordinate koje pomažu u snalaženju na mapi U levom donjem delu ekrana su dve opcije Land i Halt Prvom izlazite iz borbenog vozila, ako ste u njemu Drugom dobijate trenutni razme igre Desno od ovoga su gedžeti Sat 1, 2, 3, 4

Oni predstavljaju pogleda iz satelita što može biti korisno ako se negde zagubite Još malo desno od toga je opcija sa mapom, a malo više desno opcija sa sličicom aviona koja predstavlja mogućnost da vam avijacija pomogne (ako je to moguće) Opcija **Troop Assist** vas može praneti automatski na neku koordinatu mape, ali nije uvek raspoloživa. Sasvim desno dole je pokazatelj o tome koliko municije imate i koja je u upotrebi kao i na čijoj ste teritoriji trenutno Ispod je prostor za poruke tipa „Another one bites the dust."

U okviru mape možete odrediti strategiju time kojim ne upravljate u datom momentu Tim može da napada, da se brani, povlači ili izviđa. Sama taktika je od ogromnog značaja Ponekad ćete deset puta probati da uništite neprijatelja, a neophodna je druga vrsta taktike

Theatre Of Death je igra koja će vas dugo držati pred ekranom uvek kada je učitate Dovoljno je dugačka da vam pruži punu raznovrsnost u zadacima i pred vas postavi realne zahteve komandovanje preuzete iz pravog života. Male zamerke mogu se staviti na loš skrol i malu nepreciznost nišana, ali to ne kvari opšti utisak Za neograničenu količinu municije, otkucajte kao šifru SHED SOFTWARE

Dušan KATILOVIĆ

Šifre za nivoe:

Grass Levels
2 3742D37611750
3. 3743AB043D2C0
4; 37431939568F0
5: 3747F2D2394E0
6: 374EB1C108DF0
7· 374E0FA058500
8. 37521962 4A9E0
9. 3741EEBD66730
10· 377E1AAF75510
11 37D0B6574FA90
12· 371AD5D760290
13 3066A48018700
14 3066A48018700
15· 3066A48018700

Desert Levels
1· 772B8AF13DEC1
2 772BACDB1A581
3; 772BED8B1E0C1
4· 772A0B1808531
5: 772E227F5CE01
6 772FF8A419791
7: 7730AEB975CA1
8. 773D37DB11A41
9: 775AFCE94D8A1
10: 77821FFA68871
11· 776B082A2C571
12. 7502584C79311
13 737BF005797E1
14· 737BF005797E1
15 737BF005797E1

Snow Levels
1: 8031788A630B2
2· 80314C8348632
3. 8031B00C30482
4: 8033A48516532
5. 803325CA55CA2
6: 803597BF5A312
7: 80208E233B7D2
8· 8015C59C3B802
9: 808A8C10290C2
10: 8020CD847A882
11 803C522C71302
12: 83544DD11ECF2
13: 82D6F79E6C862
14: 82D6F79E6C862
15: 82D6F79E6C862

Lunar Levels:
1: 58401FA7812A3
2: 564036CC6BB13
3: 5840955B8C8F3
4· 56408364548F3
5. 56441C7D065C3

mišljen način na koji će svaki od njih da reaguje na vaše prisustvo Tu je i mnoštvo prepreka, počev od strmih litica do kojih je teško dopreti preko ponora i šiljaka, do nabasavanja na drugo pseto koje ima efekat na prepreke, nego prirodne katastrofe Usput kupite koske, drago kamenje i krila Krila su veoma efikasno sredstvo za pomoć pri završavanju nivoa. pomoću njih Čudesni pas može duže da lebdi u vazduhu i time pređe neke zapreke ili dođe do bonus nivoa Bonus nivoi su nevidljivi, ali uvek nekako „na putu" i ččesto ćete uletati u njih Kao jedino oružje na usluzi su neke zvezdice–meci Dužim držanjem pucanja, uticaj zvezdica se pojačava

Prvi nivo smešten je u šumu Tu su dosadni zečevi, ježevi, vrane i drugi Od korisnih predmeta susrešćete se najčešće sa kostima i draguljima Ne treba izostaviti ni krila, ili – tajfun Kada ga pokupite, pretvarate se u njega i „brišete" sve na putu, kao Tasmanijski đavo

Drugi i treći nivo su urbane sredine Džungle na asfaltu oličene je u besnim mačkama, otkačenim psima, ludim motociklistima, furioznim autogumama i ostalim nenormalnim kreaturama Kao i u prvom delu, posle drugog od više podnivoa moraćete da sredite jednog Glavonju Šifre su Lemonade i Pharmacy Četvrti nivo se dešava na Mesecu od sira Mesečani će biti vrlo uporni u proganjanju To se naročito odnosi na mini vratu akena koji ispadaju iz broda Šifra je Ultimate

Peti nivo (šifra Danielle) je Planeta čuda. Na ovoj planeti je sve moguće, ali je ubedljivo najlakše upasti u provaliju ili poginuti od neprijatelja kao što su prasad sa krilima, ili majmuni koji umesto repa imaju kišobran u duginim bojama

Poslednji nivo otkrićete sami Može se reći da je taj nivo najbolji, ali i najzahtevniji u ovoj igri

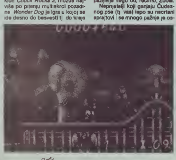
Dušan KATILOVIĆ

WONDER DOG



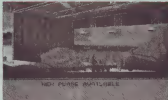
Firma „Core Design" objavila je igru pod imenom *Wonder Dog*, koja je po izgledu skoro klon *Chuck Rocka 2*, možda najviše po pitanju multiskrol pozadine *Wonder Dog* je igra u kojoj se ide desno do besvesti tj do kraja nivoa, kojih je ukupno šest Pošto je skrol veoma brz, napredovati se mora izuzetno pažljivo, pažljivije nego od, recimo, Zoola.

Neprijatelji koji ganjaju Čudesnog psa (tj vas) lepo su nacrtani sprajtovi i se mnogo pažnje je os-



AIR BUCKS





Mnogo je vremena prošlo od kada smo se poslednji put susreli sa nekom dobrom igrom u kojoj je cilj namlatiti što više novca. „Impressions" je stoga napravio igru koja vas stavlja u poziciju vlasnika tek osnovane kompanije za prevoz putnika neposredno po završetku Drugog Svetskog rata Igra počinje otvoranjem mape sveta i nizom opcija.

● **Routes** služi za utvrđivanje rute po kojima će leteti vaši avioni Rutu možete kupiti, prodati, menjati za drugu ili modifikovati po potrebi S obzirom da će vam prvi avion biti DC–3, nemojte zakupljivati rute od desetak hiljada km Ovde možete podesiti i cenu karata za sve tri kategorije prva klasa, druga („economy") klasa i teretni deo aviona

● **Planes** su opcije vezane za avione Njih možete kupovati, prodavati, menjati im rutu, podešavati cene karata, održavati, prepravljati i učiniti još komfornijim

● Opcijama u okviru **Cargo** možete uposliti radnu snagu za utovar U okviru **Finances** možete pogledati apsolutno sve u vezi prihoda, rashoda, profita i poreza Ovde možete otpočeti i reklamiranje, odrediti plate radnicima ili napraviti istraživanje o kvalitetu vaših usluga Na kraju, tu je i **Bank** grupa opcija U okviru nje je najvažnije podizanje kredita.

Air Bucks je izuzetno opširne igre koje se igre nedeljama, uz često enimanje pozicije Međutim, početak more biti stenderdan prvo se kupi i nešteluje evion, izebere se sedište kompenije i zakupi nekoliko rute za koje mislite de će biti profitabilne Takva su obično kraće rute po Evropi jer igre hronološki prati razvoj istorijskih događeje u svetu. Ako ste gledali senju na drževnoj televiziji o „Ruskin Air Serviceu", znete de će Berlin zbog sovjetskog okruženje biti prevı zletni rudnik ze evio prevoznike Kede melo ojačate, kupite veći evion sa više prtljažnog prostore i zakupite duže rute Uvek budite za korek ispred konkurencije i pokušajte de panrete svakom njihovom potezu Reklamirejte ee obileto, preko svih medija. Ne kreju, uvek snimejte poziciju ne disk! ┘

Dušan KATILOVIĆ

Prime Mover



Posle izvanredne borbene simulacije letenje *(Comand Air Patrol)*, „Psygnosis" je plasirao još jednu potencijalnu hit igru Ovog puta to je moto simulacije *Hang On* tipa, izuzetnog kvaliteta i zaraznosti poznete iz „Gremlinove" trilogije *Lotusa*

Praveći *Prime Mover* programeri su prevashodno vodili račune o nejvažnijoj karakteristici svih auto–moto simulacija, e to je svakako enimacija U ovom programu one je doterane do apsolutnog savršenstva, doduše neuštrb ostalih elemenete grafike (detalji kraj staza, pozedina i sl svedeni su na minimum) Skrol jednostavno klizi kao po ulju ostevljajući i najveće izbirljivce bez dahe (poređenje radı, animecija iz *No Second Prize* jedve zaslužuje da se koristi keo pojam za upoređenje) Kvalitet grefike i multikolornost su ipak na solidnom nivou i nimalo ne kvare opšti utisak o igri izrazito pozitivna strane programa je i fenomenalne uvodna muzike i izvanredni zvučni efekti u toku igre

Odmah po učitavanju i prolasku kroz odličnu uvodnu animaciju sledi i glavni meni koji se sastoji iz opcije

● **Options** – određivanje funkcije džojstika, enimanje haj–skor liste, uključivanje i isključivanje muzike, e možete i preslušati sve melodije koje se čuju u toku igre (sve su veome kvalitetne i trebalo bi ih barem jednom poslušeti na nekim kvalitetnijim stereo–uređajime),

● **Practice** – uvežbavanje vozačkih sposobnosti na jednoj od dvanaest ponuđenih staza,

● **Start** – početak takmičenja. Najpre se morete opredelıti ze jednog od devet ponuđanih likova, zatim sledi unos imene i drugih podetaka (starost, visina i težine) nakon čega ćete se naći u **Race** meniju Opcije tog podmenija su.

– *Race* – početak trke,

– *Next Track* – osnovne informacije o sledećoj stazi ne kojoj ćete se takmičiti,

– *New Bike* – izbor motora Ponuđeno je pet motore različitih kerekteristika, od nejlakšeg „Firebirde" (189 MPH, 3.3 sec), do 500cc zveri „Rogue" (218 MPH, 4 6 sec) Ovde trebe naći najprihvatljiviji kompromis između meksimalne brzina i ubrzanje jer su obe karakteristika itekako važna u vožnji,

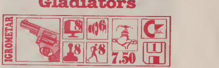
– *Race Status* – vaš trenutni položaj ne rang–listi i bodovno stanje,

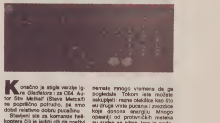
Same vožnja je pravo uživanje i važe sve cake iz sličnih igara. Ne treba brinuti o sudarime, vremenu i drugim stvarime koje kvare užitak Jedino što treba, jeste plasireti se što bolje i tako osvojiti više bodova U krivine nikada ne treba uletati u punoj brzini, jer se onde vrlo lako izleće sa staze što uzrokuje znetan gubitak u vremenu U većim zavojime često treba koristiti i kočnicu ┘

Gradimir JOKSIMOVIĆ



Gladiators





Konačno je stigla verzije igre *Gladiators* i za C64. Autor Stiv Metkalf (Steva Metcalf) sa poprilično potrudio, pa smo dobili relativno dobru pucačinu

Stavljeni ste za komande helikoptera čiji je jedini cilj da preživi među nejezdom drugih helikoptere, eviona, tenkova, brodova i sl Sem pomenutih ciljeva možete da rušite i pojedina zgrede, mostove i parkirane eviona, što će se pozitivno odraziti ne bodovno stanje Ekran je podeljen na dva dela. U gornjem sa odvija radnje e u donjem su razni podaci, kao što su bodovi jednog i drugog igreča, redar, energije u vidu kvadratića, nagnutost helikoptera prema tlu i poruke (Play, Ouch i Game Over) Tu je i ručica koje pokazuje prevac leta

Donji deo ekrana je zaiste vrlo lepo urađen, ali za vreme borbe nemate mnogo vremena de ga pogiedate Tokom iete možete sakupijeti i razne olekšice kao što eu druge vrste pucanja i zvezdice koje donosa energiju Mnogo opasniji od protivničkih meteka su suđen sa njime Igre je podeljene ne nekoliko misije, e svaka ime dva dela. Ne kreju misije treba de ubijete i posiednjeg neprijatelja koge ćete uočiti čim ekran prestane de sa skroluje,

Zvuk je relativno dobar, ali je štete što nema melodije koje bi potkrepile etmosferu U opciji za dva igreča ne možete kontrolisati dva helikoptere odjednom, već samo igrati naizmenično posle gubitke živote Postoji i trener verzije za neograničen broj života, ali je mnogo zanimljivije igrati realno jer je *Gladiators* moguće preći i bez takvih olakšica ┘

Miloš STANKOVIĆ

Carnage



Pre par meseci firme „Ilusion" izdale je još jednu u nizu vožnji eutomobile iz oprobane ptičje perspektive – *Carnage*

Za razliku od ranijih, gde se staza kretale, ovde je vidimo ucelo i vozi se više krugova Posle svake trke dobijamo obaveštenja o plasmanu i broju ukupnih bodova Ako stignete prvi, prelazite na sledeću stazu i dobijete nagradu od 300 dolera, e ako ste četvrti (odlično poslednje mesto) pojeviće se ono čuveno Game Over

U zavisnosti od plesmana, ne raspolaganju su vam pare kojime možete da kupite razne olakšice *Galoni sa gorivom* omogućavaju ludačku brzinu, ali samo po prvom putu i samo jednom tokom trke Aktiviraju se pucanjem i povlačenjem džojstika nagore Uz



pomoć drugih *gume* se lakše okrećete, ali ako preterate u vrtnji potpuno ćete da izgubite kontrolu nad kolima, pogotovo u krivinema Drugi *motor* povećava brzinu, što je vrlo korisno u kasnijim stazama, gde kompjuterski navođena kola jure kao pomahnitala *Bombe* najjeftinije i najbrže onesposobljavaju (privremeno) protivnička kola Bacaju se pritiskom na pucanje i povlačenjem džojstika nadole

Od svega ovoga najtoplije preporučujemo kupovinu drugih motora do maksimuma Dva igrača mogu da igraju zajedno u isto vreme, ili jedan protiv drugog Kada igrate sa prijateljem možete se udružiti, tako da jedan preprečı put kompjuterski vođenim kolima a drugi nesmetano stigne prvi na cilj, što omogućava prelazak staza

Grafika je izrazito čista, animacija glatka i brza. Brujanje motora i ostali zvučni efekti (bomba, udaranja) su realno urađeni Pre svake trke pojavljuje se slika devojke (i to kakve!) koja drži tablu sa podacima o predstojećoj trci Naravno, uz simpatičnu devojku ide i simpatična muzika.

Nemanja NIKOLIĆ

usamljeni ratnik imate izrazito male šanse za veći uspeh), nivo igre, bratsko deljenje kredita za nastavak igre među igračima (za mod sa dva igrača) ili svako za sebe i izbor lika.

Pre početka svakog nivoa možete se diviti perfektno nacrtanim half–bright slikama motiva u kojima ćete se boriti Kao uvod, ali i nezaobilazna pomoć za uspešno igranje, uslediće i uputstvo o zadacima i ciljevima misije koje treba obavezno pažljivo čitati kako ne biste besciljno lutali lavirintima, rizikujući da prevremeno pročitate na ekranu Game Over, kada ostanete bez svih života.

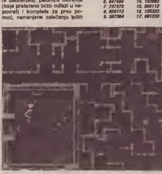
Prilikom kretanja kroz hodnike, pored tamanjenja svega što se miče i što ne liči na vašeg eventualnog saigrača, potrebno je sakupljati ključeve (služe za prolaz kroz vrata koja se ne daju otvoriti ni blasterom), paketiće municije (koje preterano brzo odlazi u nepovrat) i komplete za prvu pomoć, namenjena zalečenju ljutih rana junačkih, kojih ća s obzirom na enormno veliku težinu igre biti napretek (kada vas namilosrdna krvopije propisno izmasakriraju, prijatan ženski glas će vas blagovremeno obavestiti da vam je prva pomoć potrebna)

Kada dođete do terminala, tasterom 'Space' možete dobiti detne informacije o misiji, kupiti bolje oružje ako ste pri parama, ili sa 'M' videti mapu bliže okoline (zum birate sa 'Space'). Levim/desnim 'Alt' tasterom birate oružje prvog i drugog igrača, a sa 'Esc' odustajete i vraćate se u glavni meni

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Šifre za nivoe.

2. 353828	10 193831
3. 108383	11. 090821
4. 370101	12. 308383
5. 982822	13. 101221
6. 847464	14. 193882
7 737373	15. 958112
8. 828112	16. 126332
9. 287364	17. 081233



Alien Breed 2



Najavljen za božične praznike, nastavak jedne od najboljih pucačina svih vremena na naše prostore je stigao bez zakašnjenja i već „zapalio" mnoge ljubitelje besomučnog tamanjenja intergalaktičkih napasnika iz dubokog svemira

„Team 17" je održao obećanje i napravio jednu sasvim novu igru, ne napuštajući pritom proverene okvire prvog dela. Unapređenja su prevashodno usmerena na tehničke detalje Grafika prevazilazi onu iz *The Chaos Engine* i prvog *Alien Breeda* Animacija je savršeno glatka i iznenađujuće dinamična, a celokupni dizajn nivoa je maestralno izveden Muzika i zvučni efekti su i po kvalitetu i po kvantitetu na više nego zavidnom nivou

Nakon devet godine mira u galaksiji, horda ljigavih napasnika ponovo su se skupile, ovog puta u daleko većem broju U međuvremenu su i evoluirali u znatno pametnija stvorenja koja ne srljaju u smrt uludo, već itekako znaju da iznenade i nasamare i najiskusnije utamanjivače *The horror is about to continue*

Ali, da ne bi bilo sve tako crno tu su naša dva stara poznanika, Džonson i Stoun, da stave stvari na mesto Sem njih dvojice, u igri su još i Rafertu (Ruffertoo), visokointeligentno gušteroliko stvorenje i Zolaks (Zollux), borbeni reptil–robot Svaki od likova ima specifične osobine i početno naoružanje, pa nije naodmet za početak malo eksperimentisati dok ne pronađete lik koji najviše odgovara vašem stilu igranja.

Glavne opcije su igre za jednog ili dva igrača (preporučljivo je naći partnera za igru, jer kao

Donk!



Donk, glavni protagonista istoimene igre „Supervision Softwarea" je patak–samuraj sa Dalekog istoka, koji svoje veštine treba da upotrebi u borbi protiv ljigavih napasnika iz drugih dimenzija (prostije rečeno, treba da smrvi ili isecka na komadiće sve što izgleda neprijateljski raspoloženo)

Nakon učitavanja potrebno je izbrati mod u kome će se odvijati igra Normal (dostupan svim Amiga mašinama) i AGA (namenjen isključivo Amigama 4000 i 1200) i ovo predstavlja divan primer ostalim softverskim kućama kako ubuduće treba praviti igre za Amigu

Neizbežni Options meni, praćen zanimljivom i kvalitetnom muzikom, nudi par opcija od kojih je najbitnije ona za kontrolu lika, kojom možete odrediti da li će se skakanje sa seckanjem izvoditi pomeranjem džojstika nagore, a biranje predmeta kojim ćete se poslužiti iz inventara – pucanjem, ili obratno Pre početka igre postoji mogućnost pripreme diska za čuvanje pozicije koja će se automatski snimati što je mnogo



bolja varijanta od pamćenja silnih šifri

Donk! je tipična platformeko–sakupljačka igra i odvija se na velikom broju nivoa koji su grupisani u više tematskih celina. Svi nivoi su lavirintskog tipa i cilj na svakom od njih je skupiti sve dragulje i, naravno, sačuvati živu glavu.

Neprijatelji naizgled deluju naivno, međutim svakim kontaktom sa njima gubite po jednu energetsku jedinicu (imate ih tri u okviru jednog života) koje možete nadoknaditi skupljanjem stvarčica koje obnavljaju energiju. Sve atentatore na jadan pačiji život rastavljate na proste činioce vitlajući svojom vernom ketanom, a na isti način usporavate padanje sa viših platformi. Neki neprijatelji ne mogu biti uništeni, a neki oduzimaju ceo život odjednom pri prvom dodiru i zato vodite računa.

Pored svih ovih zezancija, kao otežavajuća okolnost javljaju se još i nevidljive platforme, pretenciozni šiljci, prilično duboke jame iz kojih nema povratka, a sami izlazi iz nivoa ponekad su skriveni i trebaće vam dosta vremena i nerava dok ih pronađete.

Sem dragulja, nailazićete i na predmete koji donose: štitove koji vas privremeno čine imunim na ubilačke nasrtaje protivnika, ekstra život, jaja–bombe, velike ljuske od jajeta (neka vrsta štita koji izdržava pet dodira sa neprijateljskim sprajtovima), viši skok, reverznu kontrolu nad likom (za ovo bi se teško moglo reći da je koristan dodatak), splav za kretanje preko vode koju, iako ste patak a i Sava je blizu, ne možete preplivati.

Sve predmete koje pokupite možete iskoristiti kombinacijom pucanja i povlačenja palice nadole. Sa 'P' ili '1' aktivirate pauzu, a sa 'M' ili '7' mapu.

Sa tehničke strane, *Donk!* ne predstavlja ništa ekstra kvalitetno. Grafika je „svarljiva", ali u verziji za obične Amige (500, 2000...) je veoma teško razlikovati pozadinu od platformi na kojima možete stajati i naretko će se dešavati da završite u nečijem želucu a da ne znate gde ste pogrešili. Animacija je veoma dobra i podseća na legendarni *Zool*. Zvučni efekti su solidni, a muzika je možda jedina tehnička strana igre koja izlazi van okvira prosečnosti. Radi samo na megabajtnim mašinama.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Hired Guns

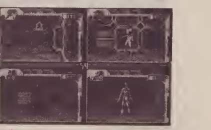


Jedno je sigurno – „Psygnosis" ne zna za izraz prosečan. Njihovo najnovije delo je najbolja FRP igra godine – *Hired Guns*. Igra je, kako kažu njeni tvorci, predviđena za najmanje 2 MB grafičke memorije i HD drajv da bi optimalno radila. Srećom, radiće i na Amigama 500 sa 1 MB i bez HD–a.

Posle predivnog uvoda, ne kakve nismo navikli, birate da li ćete igrati trening, punu ili kratku akcionu igru. Maksimalan broj igrača je četiri i tada igra tek ispoljava sve svoje zanimljivosti. Naravno, na početku treba izabrati tim od četiri osobe raznih „profesija". Po ovome se *Hired Guns* razlikuje od ostalih FRP–ova, jer su izbor profesija znatno unapređen.

Igra je strahovito obimna i potrebno je dosta vremena da joj se pohvataju svi konci. Nažalost, autor ovih redova nije nikakav stručnjak za FRP igre, ali ceni tuđe ukuse i smatra da je *Hired Guns* remek–delo svog žanra. Funkcija ovog kratkog prikaza je da navede nekog od čitalaca da odigra celu igru i pošalje nam rešenje.

Dušan KATILOVIĆ



Space Hulk



Da je film „Alien" („Osmi putnik") nepresušan izvor ideja programerima zabavnog softvera pokazuje i novo ostvarenje usnulog „Electronic Artsa" koje predstavlja jednu sjajnu futurističku horor igru, sa ne baš sjajnim zapletom, ali zato fantastične izrade i zaraznosti.

Negde u dalekoj budućnosti, kada se ljudska civilizacija proširila i van okvira majčice Zemlje i Sunčevog sistema kome pripada, postoji elitni odred marinaca pod komandom samog imperatora Međuplanetarne federacije. Osnovna namena jedinice je borba protiv neprijateljski raspoloženih pripadnika vanzemaljskih civilizacija širom Federacije koji su, sasvim slučajno, sve same čudovišta kakva ni najgori šizofrenik ne bi mogao da zamisli (o mentalnom zdravlju programera danas, bilo bi itekako komplikovano diskutovati, pa je to bolje ostaviti za neku drugu priliku). Dotični skrepi kriju se po nebrojenim spletovima podzemnih hodnika i mračnih lavirinata, tako da vaš posao (rukovođenje odredom) neće biti nimalo lak.

Space Hulk je igra pucačko–lavirintskog tipa i zahteva izuzetnu koordinaciju svih funkcija igrača (refleksi, snalaženje u prostoru, brzina, sposobnost pamćenja rasporeda hodnika u lavirintu itd.). Na početku ćete se naći pred izborom jedne od tri ponuđene opcije: **Mission Training** (uvežbavanje, nezaobilazan deo svake igre sličnog tipa, a ovde naročito), **Space Hulk** (misije različitog karaktera za jedan ili dva odreda) i **Deathwing** (najteže misije u kojima je cilj jedino izvući živu glavu, a to valjda dovoljno govori kakav vas pakao čeka ovde).

Po izboru misije, potonjim objašnjenjima o njenom karakteru i par minuta učitavanja naći ćete se u jezovitom ambijentu tamnih i vlažnih hodnika nepoznate planete, na čelu kolone od pet marinaca u debelim skafanderima, naoružanih do zuba. Kontrolišete svakog od njih, a izbor lika kojeg vodite ostvaruje se funkcijskim tasterima.

Centralni, najveći deo ekrana predstavlja pogled iz perspektive lika u čijoj se koži nalazite, a u gornjem delu su preostala četiri pogleda ostatka momčadi. U levom delu je mapa lavirinta, koja je i najbitnija stvar u celoj igri, a sa desne strane su dva gedžeta: 'Freeze' – neka vrsta pauze i 'i' – stavljenje ekipe u pripravnost.

Kroz hodnike obrasle algama i lišajevima krećete se pomoću miša ili kursorskim tasterima (što je mnogo bolja varijanta, jer miša konstite i za nišanjenje i gađenje, pa na taj način izbegavate zbunjivanje što može imati tragične posledice).

Dok se vi bojažljivo, korak po korak, krećete nepoznatim stazama kroz dubinu prostorija odzvanjaju stravični krici vaših budućih meta. Osim njih, krike, ali daleko jezovitije, ispuštaće i vaši momci ako dopadnu zuba (termin kljove bio bi prigodniji) nekom od tih akrepa (to se najčešće događa ka-



da se u žaru borbe na ekranu pojavi poruka da vam se oružje zaglavilo) Da se to ne bi desilo potrudite se da svaki komandos ima obezbeđena leđa i bokove (bilo zidovima, bilo saborcima), a krvnika koji mu dolaze spreda sreća i sam da se reši

Taktiku organizujete zavisno od prirode misije Ako vam je cilj pobiti što više babaroga četiri marinca obazbadite i pustite ih da na miru prazne svoja šaržere a vi se šetajte hodnicima i tamanite sve što se makar i naizgled, miče Ako pak treba dovesti terminatore (naši momci zvani iz milošte) do neke lokacije u lavirintu, najbolje je jednog po jednog dovoditi do izlaza, pa ako neki usput i posluži kao dezert izgladnelim beštijama, ostaje ostatak tima koji će znati gde ne treba zverati u plafon, već otvoriti četvore oči

Što se samih čudovišta tiča bitno je napomenuti da znaju da budu prilično nezgodni Neki uludo srljaju u smrt i lako ih je pretvoriti u ljigavu baricu ili razmazati po zidovima Drugi su nešto pametniji, pa umeju da se sakriju iza nekog ugla sa željom da vam postave zasedu ali ih strpljenja često izda i napadnu pre nego što treba To vama ostavlja dovoljno vremena da repetirate pucu i napunite napasnike užarenim olovom (ili ga izroštiljete, zavisno od oružja koje vam je na raspolaganju) Neprijatelje locirate na mapi kao crvene tačkice koje trepere dok ste vi predstavljani kao manje sive tačkica koja je uvek u centru mape

Space Hulk definitivno spada u kategoriju igara kojima ne fali krvavih scena (na Zapadu se ne preporučuje deci ispod 16 godina) Kada vanzemaljca dovoljno napunite, on se raspada na paramparčad uz oslobađanje cirke 5–6 litara krvi koja preplavljuje ekran a sve to biva praćeno čuvenim „bljuc!" Kada se vi nađete kao žrtva, prvo što vidite jeste mio lik vašeg dželata sa dva para kljova koje vire iz usta, kao i neka unutrašnja organe, a vrlo brzo potom ekran biva poprskan krvlju i sva se pretvara u crnilo (ma koliko se trudio, autor nije uspeo u potpunosti da prenese doživljaj, ali oni sa slabijim stomakom bi stvarno trebalo da promisle pre no što startuju igru)

Grafika, animacija i skrol prilikom kretanja su doste dobro izvedeni, a muzika i zvuk odskaču od proseka i upotpunjuju izvanredno postignutu horor atmosferu

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Deo igara za Amigu 500 u ovom broju igrali smo ljubaznošću firme **Tranecom**

ARNIE 2



Nova „Zeppelinove" igra imenom *Arnie 2* preva je stvar za okončanje napornog dana u školi/ na poslu, ili za opuštanje nakon vožnje u sredstvima javnog prevoze Ima li lepšeg osećaja nego kada vam se u potpunom nervnom rastrojstvu posle dnevnog maltretiranja pruži prilika da poubijete pola ljudska populacija a da ni ne mrdnete iz svoje udobne fotelje ispred monitora i sve to u okviru jedne monodiskatne igre tako nevinog imena – *Arnie 2*?

U pitanju je 4E⁵–ti klon praistorijskog *Commanda* koji uz to ima izvođenje u tri dimenzije što vam omogućava veću preglednost, ali i dodatno komplikuje stvari kada treba zapucati na više od jednog protivnika

Da ne dužimo, u pitanju je jedna spasilačko/ (samo)ubilačka misija koja se sastoji iz četiri etapa tj četiri zadatka koja treba obaviti U ulozi ste razbacanog momčića sa podebelim ratnim iskustvom i dosjeom u policiji, kome mozak nije jača strana (2% korisne sive mase) Sa takvim kvalifikacijama jednostavno nije mogao ostati nezapažen od strane pretpostavljenih i eto odgovora zašto je poslat na izvršenje tako nemogućeg zadatka

* Prva misija odvija se u fabrici hemijskog oružja, a za zadatak imate uništenje najmanje petnaest pumpi koje ćete poznati po tome što su to jedini predmeti koji se miču, a ne pucaju na vas Neprijatelja nema tako mnogo, ali znaju da budu itekako neprijatni kad krenu da vas filuju protivavionskim projektilima U početku vaš „boom–boom stick" je bedni pištoljčić koga bi bilo bolje iskoristiti za samoubistvo nego za borbu protiv do zuba naoružanih plaćenika Kasnije, kada pošaljete par teronsta kod Svatog Petra na partiju pokera možete pokupiti i neku pristojniju pucu kao što su poluautomatske puške, uzi ili mitraljez (za municiju ne treba brinuti jer je neograničena) Povremeno ekranom proleti helikopter, kome bolje da se ne nađete na putu jer će vas u protivnom drastično lišiti viška kilograma (80 do 85 kilograma manje za samo par sekundi)

* Druga operacija za ambijent ima neprijateljsku avio bazu iz koje treba samo izvući živu glavu, uz eliminaciju svega što se kreće Umesto helikoptera, ovde će vam život zagorčavati poveći tankovi koje ne možete uništiti

* Treći deo misije smešten je u mornaričku luku gde se odvijaju neka sumnjiva transakcije narko mafije, a vi ste poslati da mafiozima pomrsite konce

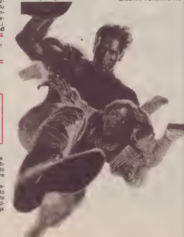
* Četvrti, poslednji i najteži deo zadatka sastoji se u spasavanju najmanje osamnaest političkih zarobljenika koje neprijateljska snage drže u dobro čuvanim logorima gde ih izlažu neviđeno nehumanim torturama Zarobljenici koje treba spasiti su vezani za stubove, a oslobađate ih tako što im se dovoljno približite Neprijatelji ovde uvek napadaju iz potaje, a naratko ćete nailaziti na mine i bodljikavu žicu koji vam drastično smanjuju energiju

Podaci o bodovima energiji, broju preostalih bombi (koje bacate dužim pritiskom na pucanje) i trenutnom oružju koje koristite (menjate ga sa 'Space') nalaze se u donjem delu ekrana

Pored doste visokog stepena zaraznosti, *Arnie 2* karakterišu i neki ozbiljni nedostaci kao što su zvučni efekti (koji su slabog kvaliteta i količine) i veoma sitni loše nacrtani i animirani sprajtovi Skrol ekrana je gladak ali spor što je i razumljivo s obzirom na trodimenzionalnu strukturu (koja takođe nije baš upečatljiva) Grafika je pristojna a jedino se primećuje nedostatak boja (preovlađuju braon i sivi tonovi)

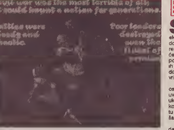
Kada se sve sabere zaključak je da smo videli i bolje *Commando* klonova, ali *Arnie 2* je ipak na svoj način specifičan i treba ga makar jednom odigrati do kraja

Gradimir JOKSIMOVIĆ



CASTLES 2: SIEGE & CONQUEST





Nastavak ejejnog *Castlesa* donosi mnogo poboljšanje Pre svega, ovoga puta igre je prapune digitalizovanih sekvenci koje prikazuju razne akcije igrača, a crteže ima digitalizovenih i ručno crtenih ali svi su visokog kvalitete

Zaplet je smešten u 14 vek Kralj Čarls je ostavio Englesku bez naslednike i vi preuzimete ulogu jedne od mnogih porodica (Anžujci, Albioni, Burboni) koji počinju borbu za ujedinjenje posede i kraljevsku krunu Novost je što se igra odvije u Francuskoj (Bretanje) što je i istonjski osnovano, budući da su engleski kraljevi dugo ostali na francuskom tlu i tamo imali nejvažnije posede (Kent Normandije Bretanje)

Ekran je ispunjen podacime koji su fino organizovani Mapa sa izdeljenim teritorijeme je u centru Tu vidite samo poznate podatke o bogatstvu provincije i porodici koja je drži Većinu podataka ćete morati da otkrivate tokom igre U desnom donjem uglu je pomoćni ekran na kojem se prikazuju kratki digitalizovani filmski inserti (vojske u pokretu, veseli kralj sa svojim tejnikom) U tom ekranu se prikazuje konverzacija sa raznim poslanicime, diplometama, predstavnicima seljačkih sindikete, papskim činovnicime i sl U taj deo je i podlo ubečene šifre u zanimljivom obliku Naime, posle izvesnog vremena (po pravilu taman pošto uzmete „zamah") pojave se neki tipovi koji tvrde da niste kraljevske krvi (kakve li drskosti!) i zahtevaju da odgovorite na tri pitanje kojima se testira znanje srednjovekovne istorije Dakle ako niste profesor iz zadate oblasti, zovite svog pireta za šifre

Na pomenutom ekranu se obevljaju i svi ostali poslovi i transakcije vezane za peremetre u igri Iznad tog dela su tri prazne meste za izdavanje i praćenje izvršavanje naredenje To znači da u isto vreme možete poslati vojsku u napad, narod u rudnike i poslanika kod pape Naravno ono što vas u tome ograničava je određeni broj političara, špijune i administrativace koje posedujete (ispisani su, kao i svi ostali bitni parametri u igri, iznad mapa) Takode se brinite da vam se vojska redovno uvećava i to najviše u strelcima i vitezovima.

Izgradnje zamke je pojednostavljene Dizejnirejte zamek na nekom pogodnom mestu (između jezera ili na nekom brdu), pa ako budete imali dovoljno radne snage hrane, sirovine i zlate i za (relativno) kratko vreme imaćete pristojen zamek No, to nije razlog da se odmah na bacite na osvajenje teritorije Najpre opcijom Scout (kada kliknete na željenu teritoriju) pošaljite komisiju koja će oceniti stanje u datoj zemlji

Ako njena vojska nije prejaka a bogatstvo te provincije neodoljivo mami, napadnite je Izgradite još jeden zamek jer kao što ime igre kaže u zamkovima je moć svakog feudalca.

Napad je prost i sličan prvom delu Organizujte strelce i ostale trupe i nadajte se najboljem Ako se pokaže da ste talentovan organizator, hraber i odlučan u potezima uz malo sreće osvojićete titulu novog kralja Engleske. Ili upamtite – savezništva u pravom trenutku mogu da vam spasu posede (i glavu), kao i da je papstvo „dobar sluga, a zao gospodar" jer ga ne vole previše seljaci i kmetovi

Ranko TRIFKOVIĆ

Seal Team



Seal Team je igra u kojoj ćete da komandujete jednom ekipom elitnih emeričkih komandosa Akcija se vodi na vrelim terenima vijetnamske džungle Uzećete pod svoje grupu od nekoliko pomahnitalih vojnika i predvoditi ih u različitim misijame koje se događaju početkom '66 a završavaju '69

Na raspolaganju vam je oko osamdeset različitih misija za uvežbavanje pre nego što osetite ukus pravog života u kampanji u kojoj se sva nadovezuje Ali, kada tu jednom poginete, nema druge šanse za nastavak

Table konfiguracije omogućava da promenite veliki broj parametara igre koji će je otežati ili olakšati otpornost neprijatelja na rane, njegova inteligencija, brojnost, ograničeni broj metaka, vreme potrebno za punjenje oružja, njihove raznovrsnost naoružanja, osetljivost na rane i na kraju zaustavljenje vremena ili na u toku proučavanja karte

Na početku kampanje izaberite svog junaka među prisutnim regrutima i godinu u kojoj će pokazati vernost svojoj domovini Što se više približavate 1969 misije su teže Svaki vojnik ima svoje karakteristike, od kojih je verovatno najzanimljivije poznavanje različitih pucaljki

Pre svake misije imate brifing obaveštajne službe na kome je predstavljen glavni zadatak patrole zasede spasavanje odmazde, uništavanje, otmica

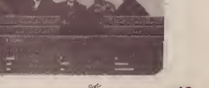
Pogled je u 3D za svakog vojnika posebno Dva glavna ugla posmatranja su ono što vi vidite i generalni pregled koji možete da rotirate i zumirate Ne samo da dajete naredenje svojoj ekipi, već ste u mogućnosti da ih prenesete i na druge jedinice (brodove helikoptere avione lovce–bombardera)

Moguća su tri tipa pokrete uspravno hodanje, pognuto i puzenje Naravno da je lakše trčati nego puzeti ali je praktičnije dovući se neopaženo nadomak bunkera i zasuti ga granatama Što se tiče naredanje koje možete da izdate, one se najviše tiču formacije za vreme pokrete i situacije u kojima vaši ljudi imaju pravo da otvore vatru Možete da podelite svoj tim i odredite mu neki poseban cilj, mesto na koje će otići i način na koji će to da izvedu (trčaći kao ljudi ili tiho kao mačke) Kada naiđete na neku metu, na ekranu se pojavljuje figura i određuje šta je to i na kojoj daljini se nalazi Sami odlučite da ćete da mu se približavete ili ćete da ga uklonite sa pristojne daljine

Kada borba počne birajte oružje kojim ćete pokazati neprijatelju ko je glavni pištolj, M16, M60, kalašnjikov, bacač granate, ručne bombe (dimne i rasprskavajuće)

Ako ste milosrdni, imaćete prilike da to i dokažete – poneki usamljeni strelac uvek diže ruke uvis kada prigusti a na vama je da ga zarobite ili da mu presudite po kratkom postupku I u jednom i u drugom slučaju, možete da ga pretresete i razoružete

Aleksandar JOVANOVIĆ



Airforce Commander



Firme „impressions", usko specijalizovana za izradu strateških igara, snabdela je tržište još jednom kvalitetnom strategijom Scenano je dosta ektuelan i bavi se međudržavnim sukobima u rajonu Bliskog Istoke i severne Afrike, e osim realnih sukoba u igri postoje i neki (za sade) imaginarni, ell veoma mogući (recimo Bahrein protiv Emirate)

Ne početku prvo treba odrediti jazik kojim ćete se služiti u igri (engieski, francuski, nemački, španski ili itaijanski), e zatim sledi i biranje samog scenarije, od nekih dvadesetak ponuđenih Nekon tog izbora sledi par podrobnijih informacija o prirodi sukoba u kome ćete se naći, ako vam se ne svidi ono što pročitate možete se vratiti u prethodni mani i izabrati neki drugi scenario Osim realnog sukoba dve države postoje i scenanja koja se bave konfliktime više zemalja protiv jedne (nešto kao „dirty mode"). Svaki scenario karaktenšu određene težina i kompleksnost (koja očitavete na desnoj strani ekrane)

Sve informacije koje ćete u toku igre dobijati prevashodno će se oslanjati na vaše predznanje iz geografije, pa zato nije loša imeti pri ruci makar školski geogratski atlas (to će naročito biti konsno pri lociranju ciljeva, e obzirom da su ponuđene mape u programu prilično nečitljive)

U ulozi komandanta avijecije izabrane zemlje imate zadatak da kontrolišete i organizujete sve ofanzivna i defanzivna poduhvate vaše armije To ostvarujete prako velikog broja funkcije koja pozivate sa glavnog skrina koji je podeljen ne više delova

Najveći, cantralni deo predstavlja ekran radara na kome možete zumirati određene područja (ciljeve napada), e skrol po mapi vršite pomoću miša ili strelica ne desnoj strani Levo dugme koristita za uveličavanje đela mape, s desnim se vraćate ne celokupni pregled

Desni deo ekrane obiluje opcijama o kojima možete sazneti neke osnovne nemane biranjem gedžata sa znakom pitanja, koji je neka vrsta „Helpa" Neka značajnije funkcija su obaveštajne siužba (inteligenca) kao veoma bitan faktor uspešnog vođenja rata, izvaštaji medija (tj kakav je stav vašeg nepnjatelja prema sukobu i slično) i mape položaja nepnjateljskih snega (nije potrebno naglašavati važnost ovih mape)

Donji deo ekrana predstavlje tzv „Control panel", preko koga dajete naređenje svojim jedinicama (izbor jedinica, avio–baza i svojih industrijskih postrojanja vršite ikonama u sredini desnog dela skrina) Dok je pointer na Control panelu levim dugmetom izdajete naređenja, e desnim vršite lociranje izabrane jedinice, baze ili postrojenje ne mapi

Na raspolaganju je veliki broj različitih naređanje kakve su: aktiviranje eskadnia, popravke, tranzit, lansiranja projektila, naped iz vazduha, odlazak u patrolu presretanje protivničkih „zrakoplova" Svake jedinica ime određenu namenu, a samim tim i specifično naoružanje i mašineriju i zeto treba voditi račune za koje zadatke angažujete koju jedinicu (de se ne desi de pilota u MIG–29 pošaljete u izviđanje, e onog u nekom lakom lovcu u bombardovanje protivničkih artiljerijskih baza ili slično)

Dizejn, grafika i zvuk su sasvim prosečni i ne odudaraju od igare slične tematike, e ozbiljnije primedba morale bi se staviti ne siromešen zvuk, koji bi još kako mogao da dopnnese atmosferi

Airforce Commander je igra sa bezbroj skrivenih funkcija i dosta komplikovenih odnosa među njima koji bi zahtevali jedan zaista poduži opis Ali kada se ovlade svim funkcijeme one može postati još kako interesantna i taško će je sa bilo koji kompjuterski strateg lako odreći ┘

Gradimir JOKSIMOVIĆ



Lothar Matthaeus





Kuća „Ocean" je dosad eksploatisale mnoge poznata imena Red je došao i na Lotara Matausa, jedne od najboljih „desetki" ne svatu, igrača svetskog glasa. Bilo bi zanimljivo čuti komentar dotičnog gospodine na ovu igru de ii ova igre ruši ugled ili ne

Ova simulacija fudbele ni u čemu ne prevazilazi najbolji *Goal!*, e ne predstavlje nikekvu novinu u načinu igranje Prvi susret je se glavnim menijem koji je veoma bogat i podeljen na šest grupa opcija

● **Options.** Većina opcije je jasna.

– *Ping Passing* označava mogućnost da vam kompjutar asistira „pingom" kod prilike ze dobar pas.

– *Point to Pass* aktivira male kurzore za usmerevenje šuta ili dodavanje Ovde se mogu podasiti i parametri za repriza akcija – njihovo snimanje ili učitavanje, pogled (odozgo ili sa strane) i automatsko ili menuelno uključivanje (tasterom 'R')

● **Teams.** Postoji 18 timova iz pet evropskih zemalja i svi su „aktuelni". U okviru ova opcija možete odrediti taktiku za svoj tim, ali i snimiti ili učitati svoj izbor

● **Friendly.** Prijateljske utakmica Pazite da uključite bar jednog Managera ne Players, inače će kompjuter voditi oba tima

● **Cup, League i Tactice** su jasne opcije

Keda sve iepo podesite, pre početka meča treba da odredite još samo par stvari nivo težine, tip terena, normalnu ili timsku igru, smer vetra i dužinu utakmica (4–90 min)

Igrači ulaze na teren Što se tiče grafika i veličine likove, stvar je za nijansu bolja od zvuke koji je *grozan*, a isto se može reći i za brzinu i preciznost animacije Jednostavno, likovi su sitni, glupo i slabo pokretljivi i neinventivni Kontrole udarca i dodavanja posebne je priča. I posle časova i časova igranje nećete biti sigurni u pes ili šut Delimično tu pomaže spomenuti „ping" i strelice koje pokazuju pravac slobodnog igrača Kontrole šute ne gol je najviše problematične i pračesto se svodi na (lošu) intuiciju Amige Ruku na srce, mogu se viđeti i lapi i efektni golovi, ali je golmen „glup ko stup", a ni igrači nisu mnogo bolji Jedino novo je – poštovanja prednosti Ali i tu „škripi" prednost se poštuje kada ne trebe i lopta ode protivniku Utisak se tek donekle menje ako promenite pogled tasterom 'V' Gledeti teren sa strane je mnogo bolje i preglednije, što ipak ne znači da ćete tačno ocenjivati na koji će deo terana dagažirene lopte da padne

Mogli bismo još da pobrojimo mane ove igre. *Lothar Matthaeus* je loša simulacija i ne zaslužuje veliku pažnju. Može da izdrži par dana, ali više od toga nema šanse.

Dušan KATILOVIĆ

Thomas The Tank Engine 2



Posle uspeha prvog, kod nas jedva primećenog dela igre, momci iz „Alternative Softwaree" zaigrali su na poznatu kartu eksploatisanje stečene popularnosti svog najpoznatijeg ostvarenja.

Za nastavak bi se reklo da više liči na malo prerađen original nego na novu igru, s obzirom da nema skoro nikakvih novina a stara igra pogađanja kareta, prisutna u prvom nastavku, ovde je izostavljena.

Options meni je skroman i sastoji se iz izbora broja igrača, jednog od osam ponuđenih likova (sedam lokomotiva i jedan engleski „Double Decker" autobus), ambijenta (uslovno rečeno, etaža), nivoa igre i izbora između muzike i zvučnih efekata.

Druge opcije glavnog menija je Race i njome započinjete trku sa svojim rivalom (živim ili silicijumskim). Ekran je podeljen na dva dela, a u igri za jednog igrača u gornjem delu je vaš pulen nahranjen ugljem „do daske" i spreman da dipne kao ždrebac na sudijin znak. Princip igranja ostao je nepromenjen, samo je splet pruga komplikovaniji, a postoji i mogućnost igranja bonus nivoa u cilju sakupljanja poena. Pridodate su i neke nove prepreke u vidu kamenja, rampi, zatvorenih signala i drugih potrošača dragocenog vremena.

Thomas The Tank Engine 2 zadržao je najbitnije kvalitete svog prethodnika, a to su izuzetna atmosfera za opuštanje posle napornih aktivnosti (učenja ili čitanja „Hamleta").

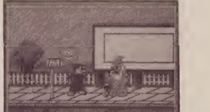
Gradimir JOKSIMOVIĆ

Deo igara za Amigu 500 u ovom broju igrali smo ljubaznošću firme **M & S Soft**



Bob's Bad Day





Kao što nam naziv igre kazuje, izvesni Bob je dočekao loš dan. Izašavši u radovnu šetnju pre ručka, sreo ga je zli čarobnjak i odvojio mu glavu od tela. No, zlici ni to nije bilo dovoljno već ga je prebacio u ovu igru sa čak 100 nivoa. Svaki nivo predstavlja jedan prost ili složeniji lavirint. Pomeranjem palice džojstika levo–desno, na Boba (tj. njegovu glavu) počinje da utiče sila gravitacije i on se kotrlja po zidovima lavirinta. Naravno, kotrljanje nije samo sebi cilj. Na svakom nivou morate da pokupite sve novčiće koji se tamo nalaze.

Prvih 25 nivoa služe za zagrevanje pred buru. Tu uglavnom nema protivnika, ali postepeno uočavate kakve se sve smicalice kriju po lavirintu. Neki zidovi mogu se probiti jačim udarcem, mnoge pločice sa strelicama drastično pojačavaju neki gravitacioni pravac (npr. nalevo), neke vas onemogućuju da koristite neki od pravaca džojstika itd. Ima i korisnih, kao što su bamperi koji vas usmeravaju u dobrom pravcu, ili oni kojima stižete odmah do kraja nivoa. Već od 26. nivoa situacija se menja nagore, jer pristižu protivnici od kojih vas neki čak i ubijaju. Problemi postaju još veći kada negde budete srali svoje već skoro zaboravljeno telo i morali da upravljate i njime. Na kraju svakog nivoa dobićate šifru i savetujemo vam da ih uvek zapisujete. Na startu svakog nivoa imate prikaz mape lavirinta, što i nije neka pomoć jer se ne može puno zapamtiti.

Bob's Bad Day je vrlo teška igra baš zbog svoje jednostavnosti. Od igrača zahteva maksimalan osećaj za prostor, kao i brze reflekse. I pored neospornih kvaliteta, mnogi igrači će se teško ili nikako navići na nju. Tehnička strana je lošija kod grafike, dok je zvuk nešto bolji i veoma dinamičan, u skladu sa akcijom.

Dušan KATILOVIĆ

Works Team Rally

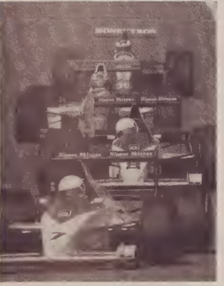


Firma „Zeppelin", poznati proizvođač jeftinih igara (barem na Zapadu gde su originalne igre skupe), na tržište je izbacio *Works Team Rally* igru tipe *Overdrive* Međutim, sramotno bi bilo upoređivati remek–delo „Teama 17" sa ovim ostvarenjem

Po sistemu „No menu – no trouble", igra se startuje momentalno Jedino treba izabrati tip (čitaj boju) kola i da li igraju dva ili jedan igrač Posle toga započinje takmičarska sezona koja se sastoji iz ukupno pet staza Holandije Nemačke Italije, Španije i Velika Britanija Neke od njih voze se u smeru kazaljke na satu, a neke u suprotnom Kontrola vozila vrši se na već uobičajen način: sa levo/ desno rotiraju se kola, a pucanjem se ubrzava Većina ekrana zauzeta je akcijom, a sa leve strane su neophodni podaci: vreme kruga, obrtomer (Revs), brzina, stepen oštećenja i količina goriva Na većini trka ćete morati da dosipate gorivo, u boksu naravno Potrebno je da se zaustavite na mestu označenom zastavicom koja odgovara boji vaših kola

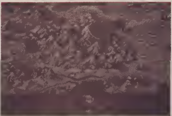
Pobednik svake trke dobija 1000 dolara i 6 poena, drugoplasirani 3 poena, a trećeplasirani 1 poen Poseban bonus od 500 dolara dobija vozač koji je imao najbrži krug u trci

Dušan KATILOVIĆ



Burn Time





Ovaj proizvod je iz Nemačke Softverske grupe „Max Design Entertainment Software" prvi put na stranicama našeg lista. Kao igra sa bezbroj puta viđenom idejom, bez posebnih tehničkih kvaliteta (zauzima tri diskete), teško da će ikada postići veći uspeh Ako sa ovome još pridoda i činjenica da je program većim delom na nemačkom jeziku (manji deo opcija preveden je na engleski), mnogi će odmahnuti rukom i složiti kiselo lice Ali, zbog specifične izrade igra ipak zaslužuje da bude spomenuta

Nekada bogata zemlja, u blagostanju i sreći, orobljena je od strane ljigavih, smrdljivih, bezočnih i ko–zna–kakvih–sve–ne napasnika iz carstva Tame Vodeći jednog od šest likova (ili dva u igri za dva igrača) treba rascepkanu zemlju ponovo ujediniti i vratiti joj nekadašnji sjaj i ugled To neće biti nimalo lak zadatak ako se uzme u obzir da je vreme ograničeno, da je svet koji treba obići ogroman i prepun mnogih likova kojima vaš uspeh nije u interesu i koji su spremni sve da daju na bi li sprečili okončanje vaše misije

Na glavnom ekranu postoji mogućnost biranja nivoa igre (od tri ponuđena), broja igrača, unosa imena igrača i biranja lika koji ćete voditi Likovi se razlikuju po karakteristikama i startuju sa različitih lokacija na mapi

Na početku igre naći ćete se ispred mape Kraljevstva, na kojoj je predstavljen vaš položaj i lokacije ostalih pet likova sa kojima morate sarađivati Skrol po mapi i sve funkcije u igri vršite pomoću miša Levim dugmetom birate lokaciju na koju želite da odete, ako je to izvodljivo Kad nije, najčešće su u pitanju neka naselja i lokacije u pustinji i šumi do kojih, da biste došli, morate prethodno obaviti sijaset drugih poslića. Upotrebom levog dugmeta,takođe, sa mape prelazite na glavni ekran igre, tj na mesto gde ste trenutno locirani Sve opcije koje su na raspolaganju (povratak na mapu, borba, razgovor, inventar i slično) birate pomoću desnog dugmeta

Tehnički elementi deluju prilično razočaravajuće Grafika je jednolična, likovi su izrazito sitni, a animirani su, blago rečeno, smešno Zvuk je nešto boljeg kvaliteta, ali na njega se tek tu i tamo nailazi Sve u svemu, dosta aljkavo urađeno Solidna izrada je, ipak, slab izgovor uz toliko dugačak spisak nedostataka

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Vremena su teška. Kompjuter je velika investicija, zato moramo dobro paziti šta, gde i po kojoj ceni kupujemo. Kod nas je poslednjih godinu dana nezasluženo stvorena fama oko PC računara. Ovim putem želimo da Vam predstavimo računar koji je za mnogo manje para (više od 400 DEM) daje u toj klasi mnogo, mnogo više. Imamo čast da Vam predstavimo računar

AMIGA 1200

ne propustite priliku

~~899~~ 849 DEM

PROCESOR

Motorola 68EC020 koji radi na 14 32 MHz, 24 bitna adresna sabirnica i 32 bitna sabirnica podataka Brzina 2.5 MPIS-a Instrukcijski keš 256 bajta Veliki broj operacija 3-4 puta brže nego A500, dok je sve ostalo najmanje 2 x brže!

FPU

Opciono 68881/68882

I/O PORTOVI

Centronics, RS232, 2 miš/džojstik priključka, audio stereo izlaz RCA (8-bita, 50 KHz, 4 kanala - nema potrebe nizakakvom muzičkom karticom), video izlazi (RGB, VGA, kompozitni i RF - moguće je priključiti bilo koji Amigin ili VGA/SVGA monitor, ili bilo koji TV), port za eksterni flopi, interni IDE (hard disk AT BUS kontroler)

ROM

512 KB, verzija Kick start-a u romu 3 0

RAM

2 MB Chip memorije + opciono 8 MB fast memorije



Prevedeno uputstvo na 100 strana

DISKOVI

Ugrađen 3 5 inčni flopi disk, kapaciteta 880 KB pod Amiga DOS-om, 720 KB pod MS DOS-om Opciono eksterni HD disk kapaciteta 1 8 MB pod Amiga DOS-om i 1 44 MB pod MS DOS-om Opciono 2 5 inčni hard disk tipa AT BUSkapaciteta 40 - 200 MB i više

REZOLUCIJE I BOJE

Raspoloživa paleta 16 8 miliona boja, maksimalno 256 000 boja na ekranu, overscan, više grafičkih modova (AGA čip set), maksimalna rezolucija 1280*1024 (DBL PAL interlace)

SOFTVER

Amiga Vam omogućeva vođenje poslovnih knjiga, radnji, video klubova, restorana Mogućnost pisanja i komponovanja muzike zahvaljujući stereo izlazu Sa Amigom 1200 napravljeno je puno TV spotova, špica i maski (RTS, TV Politika, Palma ...) A kad Vam sve ovo dosadi možete se igrati sa preko 5000 igara pisanih samo za Amigu 1200 (moguće je koristiti i veliki broj igara i sav ozbiljni uslužni softver pisan za starije Amige)

Obezbeđen:

☆ servis i garancija od 12 meseci ☆ softver (svaki mesec 200 novih programa)

Priznacete deluje impresivno. Toliko stvari za samo 849 DEM. I još je možete priključiti na bilo koji TV ili monitor.

JEDINSTVENA PRILIKA-UŠTEDITE 400 DEM!

Beosoft *Gospodara Vučića 162., 11000 Beograd*
telefoni: (011) 421 - 355, 429 - 848

radno vreme svakog dana od 08 do 21 čas

T.M. comp

od ponedeljka do petka 9-17h.
subotom 9-12h.

direktan: 011/3227-136
centrala: 011/3221-433 lok 277,279

Beograd - Makedonska 25/II soba 21

TM 3DX-40 JR
AMO 40 MHz 386DX processor
2MB RAM, 128K Cache
5,25' floppy disk
130MB Seagate HDD
Windows accelerator DAK 87
HiColor Ramdac w/256k (1MB)
14" SVGA Mono monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 1520

TM 3DX-40 STD
AMD 40 MHz 3860X processor
4MB RAM, 128K Cache
5,25" floppy disk
130MB Seagate HDD
Windows accelerator DAK 87
HiColor Ramdac w/512k (1MB)
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 1970

TM 3DX-40 PRO
AMD 40 MHz 3860X processor
4MB RAM, 128K Cache
5,25" floppy disk
212MB West Digital HDD
Graphic accelerator CIRRUS
16.7MIL boja w/1MB
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 2070

TM 4DX-40 STD
AMO 40 MHz 4860X processor
4MB RAM, 256K Cache
VLB tehnologija
5,25" floppy disk
212MB West Digital HDO
Windows accelerator DAK 87
HiColor Ramdac 512k (1MB)
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 2500

TM 4DX-40 PRO
AMD 40 MHz 486DX processor
4MB RAM, 256K Cache
5,25" floppy disk
340MB West.Digital HDD
Win.accelerator Cirrus VLB
16 7MIL boja w/1MB (2MB)
VLB Super I/D
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 2800

TM 4DX2-66 STD
INTEL 66 MHz 486DX processor
4MB RAM, 256K Cache
5,25" floppy disk
212MB West.Digital HOD
Windows accelerator DAK 87
HiColor Ramdac 512k (1MB)
VLB Super I/O
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 2970

TM 4DX2-66 PRO
INTEL 66MHz 486DX2 processor
8MB RAM, 256K Cache
5,25" floppy disk
340MB West.Digital HDD
Win accelerator Cirrus VLB
16 7MIL boja w/1MB (2MB)
VLB Super I/O
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Genius mouse sa podnožjem
Dem 3570

TM PENTIUM 60
INTEL 66M Pentium processor
16MB RAM, 512K Cache
5,25" floppy disk
1.2GB
Win accelerator Cirrus VLB
16.7MIL boja w/1MB (2MB)
VLB
14" SVGA Color monitor
Mini tower
Chicony US/YU Tastatura
Daljinski upravljač
Genius mouse sa podnožjem
Dem 8900

Dodatna oprema:

1	SIMM 256 KB	25 DEM
2.	SIMM 1 MB	85 DEM
3.	SIMM 4 MB	340 DEM
4	ND SIMM 4 MB	500 DEM
5.	ND SIMM 8 MB	1000 DEM
6	DRAM 44256	10 DEM
7	FLOPY 3.5"/5.25"	110/130 DEM
8	DIGITAJZER TABLA	350 DEM
9.	DALJINSKI UPRAVLJAČ ZA PC	200 DEM
10	GENIUS MOUSE + PAD	50 DEM
11.	SOUND BLASTER 2.0 ORIGINAL	180 DEM
12.	SOUND BLASTER 3.0 ORIGINAL	280 DEM
13.	SOUND BLASTER 16 ORIGINAL	500 DEM
14	SOUND GALAXY NX 16 PRO	500 DEM
15.	ISA CACNE LONGSNINE KONTROLER	300 DEM
16.	VLB SUPER I/O (Longshine)	120 DEM
17.	OAK 087, HiColor W/OK	70 DEM
18	CIRRUS 5422, 16 7 M, 1 MB	160 DEM
18.	NE 2100 (40% BRŽA DO OD NE 2000)	130 DEM
20	HP LASER JET 4L	1900 DEM
21	EPSON LQ 100	600 DEM
22.	HDD SCSI 2, 1.2 GB, 256 KB Cache + SCSI ADAPTEC 1542C	2500 DEM
23	HDD 212 MB WD	450 DEM
24.	HDD 340 WD	650 DEM
25.	DISKETE NASHUA 3 5/5.25	30/28 DEM
26.	486DX/40 MHz VLB	800 DEM
27.	486 DX2/66 MHz VLB	1200 DEM
28.	PENTIUM 60/512 K Cache VLB	3800 DEM
29	COLLER	20 DEM
30.	COLLER + VENTILATOR	50 DEM

T.M. komponente

Softver uz svaku konfiguraciju:
MS dos 6 0
Windows 3.1
Corel Draw 4.0
Word for Windows 2.0a
Norton Utilities 7.0
40 MB igara
Scan, Clean, ...

T.M. softver

Najnovije verzije poznatih komercijalnih programa!
Uputstva za najpopularnije pakete!
Veliki izbor starih i novih igara za DOS i WINDOWS!
Softver za zvučne kartice - biblioteke WAV-ova!
Sve ostalo za ugodan rad...

Ponuda meseca:
Coprocessor 387/40 - 100 DEM

SKANDALOZNO jeftine igre i programi za Atari ST u Klubu 24 **Tel: 011 / 657 - 814** kod Vuka.

"V O Ž D"
NOVI I STARI
PROGRAMI ZA SVE
A M I G E
Beograd, Meštrovićeva br 10/20
tel 011/466-579(kod crvenog solitera)

ATARI ST
Najnovije igre i stari hitovi sa trenerom (besmrtnošću) samo kod nas. Najpovoljnije cene.
I.C S ST, MILOŠ MITROVIĆ, BRAĆE JERKOVIĆ 123, 11040 BEOGRAD, tel (011)463-741

LAKI SOFT - snimanje pojedinačnih kasetnih programa za C - 64. Jeftino, brzo i kvalitetno. Tažite besplatan katalog **Tel: 011 / 497 - 871.**

ANMI PC Software: najnovije igre i programi po izuzetno povoljnim cenama **Tel: 011 / 455-780** (Slavija) od 12 do 19 h.



AMIGA - Prodaja softvera i hardvera po najpovoljnijim cenama. **Tel: 011 / 634 - 574.**

DRAGON Soft - najbolji izbor softvera za PC. **Tel: 694 - 411 ; 106 - 860 ; 1761 - 465.**



Diler Soft

Nave Igre: Inka 2, Doom, Hired Guns, Indy Car Racing, Mig 29 New, Eight Ball Deluxe, Hallaween Harry, Dragon's Lalr 2, Gablins 3, Subwar 2050, Entity, Fury Of The Furries, Silwerball New, Epic Pinball, Innacent Until Caught, Sink Or Swim, Jurassic Park, Alien Breed, Oscar, Speed Racer,...

Veliki izbor programa i disketa!

011/172-234

MUNJASOFT
NAJPOVOLJNIJE PC-IGRE
KATALOG ŠALJEM FAXOM
TEL 435 451
KOD KALENIĆ PIJACE

povoljno prodajem
PC igre i diskete
Tel: 011/ 639-428

PC IGRE

VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH I
NAJBOLJIH IGARA ZA VAŠ PC
100% ERROR & VIRUS FREE
BESPLATAN KATALOG

TEL./FAX: (011) 5321-945

Najpovoljniji softver i hardver
VELIKI POPUSTI
amiga
Milićević Dejan Meljanska br.8
27 Mart br 26
Tel 011 777 309 ili 332 875
PREKO 1000 KUPACA SU
GARANCIJA KVALITETA

OGNJASOFT
PC IGRE
011/141-752

V R L O   P O V O L J N O !
Prodaje, servisira i otkupljuje:
- Amiga 500, 500 Plus, 600, 600 HD i 1200,
- Commodore 64 G, 64 II i 128,
- Disk drive 3,5" i 5,25", kasetofone, miševe, džojstike, module, kablove i drugo.

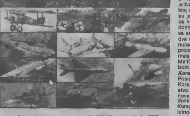
TRIM
Tel: 421-203 i 155-294

DOGFIGHT

IGROMETAR | 9 | 8 | 9 | 8 | 8.50 | PC | 4

Vrlo brzo nakon prvog leta braća Rajt, avioni su počeli da se koriste u vojne svrhe. Već 1911. u italijansko–turskom ratu, odnosno Balkanskom ratu (1912–1913.) avioni su se koristili za izviđanja, bombardovanje i kao pomoć pešadiji. Usled naglog povećanja broja aviona došlo je i do prvih vazdušnih susreta. To je rezultiralo konstrukcijom prvih, lovačkih, aviona čija je osnovna funkcija da obore neprijatelja.

U igri *Dogfight*, prateći razvoj lovačkih aviona, imate mogućnost izbora tipove aviona lovaca



iz raznih perioda avijacije od Prvog svetskog rata do najsavremenijih modela aviona.

Pre početka igre imate mogućnost za podešavanja konfiguracija i parametara važnih za odvijanje igre, kao što su realnost igre, detaljnost iscrtavanja terena, osetljivost komandi, zvučni efekti...

Prva opcija **Dual Mode** omogućava realnu borbu između lovaca uglavnom sličnih karakteristika, iz raznih perioda vojne avijacije – od Prvog svetskog, do rata u Siniji.

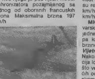
Druga opcija **Mission** daje mogućnost izbora neke misije iz ratova u kojima su se koristili ponuđeni avioni. Kod ove opcije prethodno je potrebno definisati pilota, ili izabrati nekog sa liste (ako je još u životu). Potom treba izabrati vremenski period sukoba i na kraju, stranu u sukobu. Pre početka misije dobićete obaveštenja o prirodi zadatka koji treba da obavite. Takođe, možete naoružati avion u skladu sa zadacima misije (za borbu u vazduhu ili za zemaljske ciljeve) i dobiti mapu sa obaveštenjima o ostalim vazdušnim snagama i ciljevima. Posle uspešnog izvršenja misije možete zaraditi i neki čin ili medalju (Distinguished Flying Cross ili Medal Of Honour). Početni čin je 2^st Lieutenant, a napredovanje ide sledećim redosledom: 1^st Lieutenant, Captain, Major, Lieutenant Colonel i Colonel. U misijama postoji mogućnost obnove zaliha goriva ili municije, ako se sleti na neki od aerodroma ili na auto–put. Pritom treba paziti na zemaljsku protivvazdušnu odbranu, a prilikom sletanja na nosač aviona, na njegovu nadmorsku visinu.

Treća, najinteresantnija opcija **What If?** omogućava simulaciju borbe između različitih aviona, iz raznih vremenskih perioda. Tako postoji mogućnost da MIG–om 21 napadnete Crvenog Barona u njegovom Fokkeru!

Prvi svetski rat

Sopwith Camel – avion britanske proizvodnje, jedan od uspešnijih lovaca Prvog svetskog rata, aerodinamički doteran sa usavršanom sinhronizacijom dejstava mitraljeza. Jednosed, naoružan jednim mitraljezom, ima mogućnost da razvije brzinu od nekih 200 km/h.

Fokker DR1 Triplan – nemački jednosed trokrilac. Naoružan sa dva mitraljeza. Sinhronizator paljbe kod njega je poboljšan model sinhronizatora pozajmljenog sa jednog od oborenih francuskih aviona. Maksimalna brzina 197 km/h.



Drugi svetski rat

Supermarine Spitfire – najomiljeniji avion britanskih pilota. Konstrukcija Spitfajera bila je vrhunska za svoje vreme: aerodinamički dobro oblikovan, sa dobro izbalansiranim karakteristikama brzine i pokretljivosti (na štetu brzine dobijena je veća pokretljivost). Maksimalna brzina Spitfajera je tokom rata povećavana ugradnjom jačih motora pa se kretala od 560 do 730 km/h. Kako je vršena dogradnja motora, tako je i naoružanje bilo menjano – od osam mitraljeza preko kombinacija dva topa 20 mm i četiri mitraljeza, do četiri topa 20 mm. Tokom Drugog svetskog rata Spitfajer se najviše susretao sa nemačkim lovcem Meseršmitom, protiv koga je imao uspeha uglavnom zbog Hitlerovog kompleksa veličine.

Messerschmitt Bf109 – sjajan nemački lovac savremenog dizajna. Nemački konstruktori su kod ovog aviona sve podredili postizanju što veće brzine, svesno računajući da će avion usled toga imati manju pokretljivost i manja ubrzanja. No, njihova želja da imaju najbrži avion se ostvarila. Postignuta je maksimalna brzina od 570 km/h. Na žalost prednost u brzini se istopila. Od Spitfajera je bio samo neznatno brži, a pred kraj rata čak i sporiji. Jedinu šansu je imao u prvom napadu, ako sa veće visine velikom brzinom dostigne protivnika. Naoružanje se sastojalo od dve topa 20 mm i dva mitraljeza 7.92 mm. Spomenućemo još jednu manu koja je proistekla iz povećanja brzine – mala količina goriva, tako da je Me109 imao samo 75 min čistog borbenog leta.

Korejski rat

Posle Drugog svetskog rata, rat u Koreji je bio prvo veće ratno iskustvo gde su mogla da se ispitaju nova dostignuća u vojnoj avio–industriji. Tako su se na nebu iznad Koreje susrela dva aviona koji po letno–tehničkim karakteristikama spadaju u istu kategoriju ali sa različitim naoružanjem: sovjetski MiG–15 i američki F–86. Lovac MiG–15 imao je malu prednost u maksimalnoj brzini i veću sposobnost penjanja. Nasuprot njemu, F–86 je imao manevarsku prednost u horizontalnoj ravni, posebno na malim visinama. Dakle, F–86 je bio pogodniji za borbu na malim i srednjim visinama, dok je MiG–15 gospodario u visinama.

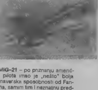
F–86 Sabre – naoružan sa šest mitraljeza 12.7 mm. Aerodinamičnost i mlazni motor omogućavali su relativno veliku brzinu od 990 km/h (kasnije povećanu na 1110 km/h).

MIG–15 – avion dobrih manevarskih sposobnosti, naoružan sa jednim topom od 37 mm i dve topa kalibra 23 mm. Maksimalna brzine oko 1000 km/h.

Vijetnamski rat

Nakon Korejskog rata, konstrukcija lovačkih aviona stremila je ka što većim brzinama, dva puta većih od brzine zvuka. U Vijetnamskom ratu su Amerikanci dobili lekciju. Njihova teorija o vazdušnim borbama pale su u vodu. Tadašnje najbolje avione ruski piloti su obarali čak i sa već zastarelim MiG–17. Sva to zbog nesavršenosti aviona namenjenih da velikim brzinama, sa veće daljine, gađaju cilj. Međutim upadali su u bliska borbe kod kojih je najvažnija bila manevarska sposobnost koju oni nisu imali. Kod takvih borbi, da bi izvršili napad morali su da uspore aviona, a pri tome su bili laka meta ruskih pilota.

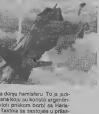
F–4 Phantom – naoružanje ovog avoina bio je zasnovano na upotrebi vođenih raketa Sparou AIM–7 i Sidewinder AIM–9, kao i topa Vulkan 20 mm u nosu aviona. Bio je opremljen radarom.



MIG–21 – po priznanju američkih pilota imao je „nešto" bolje manaverska sposobnosti od Fantoma, samim tim i neznatnu prednost. Maksimalna brzina do 2175 km/h. Naoružanje se sastojalo od ččatiri rakete i topa kalibra 20mm.

Foklandski rat

U Britansko–argentinskom ratu proslavljen je jedan od aviona lovaca sa vertikalnim poletanjem (VTOL) tipa Sea Harrier FRS 1. Britanci su uspeli da ovim avionom u vazdušnim borbama obore 31 argentinski avion, a da pri tome nisu imali gubitaka. Veliku prednost Harijeri su imali zbog nezavisnosti od pista, tako da glavni protivnik Miraž III nije imao velike šanse. Međutim, Harier je prvenstveno bio namenjen za otkrivanje ruskih bombardera i to na velikim visinama, ali njegov radar (Blue Fox) nije mogao da osmatra donju hemisferu. To je jedina mana koju su koristili argentinski piloti prilikom borbi sa Harierom. Taktika se sastojala u prilasku Harieru ododzdo leteći na ekstremno malim visinama. Međutim, Britanci su uvideli svoju grešku i ubrzo u borbu uveli novi model, Sea Harrier GR 3 koji je bio



opremljen impulsno-doplerskim radarom za osmatranje donje hemisfere (Look-down), koji je leteo u grupi sa Harenme FRS 1 i omogućaveo im otkrivanje Miraža na manjim visiname

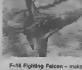
Sea Harrier FRS.1 – britanski avion sa vertikalnim poletanjem Pri brzini od 860 km/h za 10 sekundi može da ukoči „u mestu" i ostane da lebdi Glavno naoružanje su rakete Sidewinder AIM–9L sa toplotnom glavom za navođenje i aktivnim blizinskim laserskim upaljačem Moguće je ciljati u metu sa bilo koje strane



Mirage III – delo francuskih konstruktora, kao što znaju svi verni čitaoci „Tangija i Laverdira" Pretinjenih linija, ali veoma slabih karakteristika (slabijih i od MiG–21) Takođe naoružan raketama Sidewinder, ali starije generacije – AIM9B – koje su mogle da deluju po meti samo iz zadnje sfere, što je opterećivalo izvođenje manevra za napad

Sirijski rat

Glavne vazdušne borbe u ovom ratu vođene su između američkih F–16 i F–15 lovaca protiv sovjetskih MiG–21 i MiG–23 aviona izraelski piloti na američkim mašinama imali su veliku prednost u odnosu na slabije obučene sirijske pilote Iako su Sirijci tada imali avione tipa MiG–25 i MiG–27, zbog slabe obučenosti pilota nisu ni poleteli sa aerodroma Jedina mana F–16 aviona je bila loš radar (grupe F–15 su služile kao „oči" za F–16 avione) tako da MiG–23 može, zahvaljujući promenljivoj streli krila, lako odneti pobedu.



F–16 Fighting Falcon – maksimalna brzina 2100 km/h, plafon leta 15 850 metara, dolet 3700 kilometara Naoružanje top M61A1 Vulcan, 2–6 AIM9J/L Sidewinder.



MIG–23 – maksimalna brzina 2336 km/h, plafon leta 15 250 metara, dolet 2200 kilometara Naoružanje top GŠ–23 i 4–6 rakete vazduh–vazduh

Željko NOVITOVIĆ

Space Quest 5: The Next Mutation

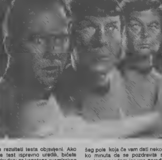
IGROMETAR | 8 | 8 | 8 | 8 | 8.00 | PC | 6

Peti nastavak serije *Space Quest* avantura čuvene firme „Sierra" ima sve karakteristike koje treba da ima dobra avantura odličnu grafiku, zanimljiv scenario itd Posebno je zanimljivo što su u scenario igre ušli elementi nekoliko najpoznatijih SF filmova svih vremena To je, međutim, urađeno sa pravom merom, tako da se ne može reći da je bilo koji od filmova direktno kopiran

Za početak, valja se podsetiti U prošlom nastavku Rodžer Vilko se u budućnosti *(Space Quest 12)* sreo sa svojim sinom Tom prilikom mu je sin pokazao hologramsku fotografiju svoje majke, odnosno Rodžerove buduće žene Beatris Najčudnije je bilo to što je sin o majci govorio u prošlom vremenu I pored insistiranja da sazna šta se dogodilo (šta će se dogoditi), Rodžer se u sadašnjost vratio bez tih informacija

Početak igre vas zatiče u Akademiji u kojoj se Rodžer obučava za kapetana svemirskog broda Iako je stekao veliku reputaciju zbog ranijih avantura, Rodžer nije baš omiljen među kolegama, a naročito ga ne podnosi zapovednik, admiral Kvirk Sa početne lokacije idite u učionicu Tu će vas sačekati iznervirani profesor i celoj grupi će dati da rešava test Test ima 10 pitanja na koja treba da odgovorite Pitanja nisu teška i umnogome imaju veze sa onim što će vam se dalje u igri dešavati Logično odgovarajte i rešićete ga ispravno Po završetku testa, profesor vam naređuje da oribate središnju pistu S obzirom na Rodžerovo osnovno zanimanje (đubretar), to ne bi trebalo da bude problem

Izađite u hodnik, otvorite vrata od ormana koji se nalazi nekoliko ekrana dalje i pokupite pribor za čišćenje automatsku četku i oznake Liftom se spustite do piste, zatim postavite oznake, aktivirajte automat i sedite na njega Vozači automat treba da očistite znak na sredini ekrana Kada završite sa poslom doći će Kvirk u pratnji jedne osobe Jedan pogled na nju biće dovoljan Beatris! Admiral će je predstaviti kao ambasadorku koja, između ostalog, jako vodi računa o zaštiti čovekove okoline što podrazumeva i svemir Posle razgovora idite do oglasne table pored vrata učionice Okupljena masa ukazuje da su rezultati testa objavljeni Ako ste test ispravno uradili, bićete određeni za kapetana svemirskog broda „Eureka"



Tek kada budete stigli na brod, shvatićete da niste postali kapetan ni ratnog ni trgovačkog broda, već da vam je data komanda nad velikom kantom za smeće Naime, vaš zadatak je da obilazite orbite planeta i sakupljate svemirski otpad U brodu se nalaze vaša tri saradnika navigator, vezistkinja i glavni inženjer Popričajte sa svakim od njih Sedite u stolicu i vezistkinji recite da primi naređenje iz baze Prvi zadatak je da obiđete tri planete i pokupite otpad Navigatoru zadajte koordinate planete Gangularis Važno je reći da svaki put kada vam navigator kaže da se brod približava zadatom cilju, naredite da se brzina smanji na Regular Speed, a kada planeta uđe u vidno polje da se zauzme Standard Orbit

Kada stignete do Gangularisa, navigatoru naredite da uključi usisivač i usisa otpad Odmah zatim ćete dobiti poruku da ste sa otpadom usisali i neko živo biće U hodniku broda pritisnite dugme koje otvara bunkar sa smećem Na Rodžera će skočiti biće u obliku šake i zalepiti mu se za lice Rodžer će ga skinuti sa lica, sačuvati kao brodskog ljubimca i dati mu ime Spajki Međutim, Spajki će pobeći i početi da pravi rupe po brodu ispuštajući kiselinu Za sada ga ostavite na miru i priđite kutiji za alat Tu pokupite sve što možete, a posle vratite ostatak alata kao što je ranije stajao

Liftom se spustite sprat niže i iz ormana pored skafandera uzmite masku i bocu sa kiseonikom Vratite se u navigacijsku sobu i zadajte koordinate za planetu Peayu Ponovite postupak usisavanja, a zatim pođite na planetu K U Čim budete stigli u orbitu, ispred vas će se materijalizovati svemirski brod sa androidom lepšeg pola koja će vam dati nekoliko minuta da se pozdravite sa svojom posadom jer ima naređenje da vas uništi Nemojte se zavaravati diplomatskim ubeđivanjem, već odmah pođite u sobu u kojoj se nalazi centralni računar i teleport Stanite na teleport i ikonom za izdavanje naređenja kliknite na njega Bićete prebačeni na površinu planete

Android će shvatiti varku i spustiće svoj brod na planetu Pri tom će uključiti spravu za nevidljivost Dođite do ekrana na kome veliko deblo pokazuje dva strane provalije Kliknite na krajnje levo drvo Rodžer će se uhvatiti za

granu, ali ona će pući pod njegovom težinom. Posle krećeg kupanja pokupite granu i ponovo se vratite do ekrana sa velikim deblom. Prođite kroz njega i izađite na drugu stranu. Granom zanjišite plodove (liče na grozd banana) i pokupite jedan plod. Vratite se nazad kroz deblo i kroz sistem pećina se popnite do ekrana na kome se vidi provalija u daljini. Stanite na ivicu provalije i preskočite je. U tom trenutku će vas spaziti android i krenuće za vama.

Kada budete na desnoj strani, popnite se do velikog kamena. Sačekajte da android uđe u pećinu, a zatim granom pokrenite kamen. Kamen će uleteti u pećinu i nakratko onesposobiti androida. Siđite do početnog ekrana i kada vas android ponovo pojuri idite do velikog debla. Uđite u njega i sačekajte u sredini. Ubrzo će se pojaviti gonilac i stati tačno iznad vas. Uzmite bananu i gumite je u mlazni ranac. On će eksplodirati i razneti androida. Izađite iz debla nalevo i pokupite glavu. Idite do početnog ekrana i tamo ćete sresti inženjera. Uz njegovu pomoć ćete se vratiti na brod.

Na brodu dajte glavu androida inženjeru, a on će vam reći da će pokušati ponovo da je sastavi, ukoliko ga primite za člana posade. Takođe, daće vam i nekakav predmet za koji smatra da je suvišan deo. Ponovo se teleportirajte na planetu i pojavićete se na mestu gde je robot sakrio svog brod. Predmetom koji vam je inženjer dao kliknite na Rodžera i moći ćete da uđete u brod. Priđite tabli na desnom zidu broda. Tu se nalazi uređaj koji brodu obezbeđuje nevidljivost. Da bi otvorili orman, povucite obe poluge. Ovim ćete aktivirati samouništenje broda i zato sada brzo treba da otkrijete kombinaciju koja otvara sve četiri ploče iza kojih se nalazi uređaj. Kada vam to uspe, uzmite uređaj i bežite sa broda.

Čim se vratite na brod odnekud će se pojaviti Spajki. Ovo je prilika da ga uhvatite. Priđite rezervoaru sa crvenom tečnošću i ubacite Spajkija u njega, a zatim ubacite i pilule protiv kiseline (trebalo bi da ste ih pokupili iz kutije za alat). Sada mala napast više neće praviti rupe u brodu. Dajte uređaj za nevidljivost inženjeru i recite mu da ga instalira na vaš brod. Vratite se u sobu za navigaciju i otputujte u Commodore LXIV Space Bar.

Sedite za sto sa svojim drugovima. Pošto budete naručili piće, prići će vam trgovački putnik i ponuditi da kupite kesicu nekakvih instant živuljki. Kada ih kupite, daće vam i vizit–kartu. Drugovi će vam kazati da su primetili admirala u društvu sa nekakvim ljigavim bićem. Ubrzo će vam admiral prići i izazvati vas na dvoboj. U pitanju je neka vrsta igre podmornica, samo što je radnja prebačena u svemir. Ishod igre nije bitan za dalju radnju: ako pobedite dobićete poena, a ako izgubite admiral će vam se narugati i otići.

U baru će ubrzo izbiti tuča i inženjer će biti uhapšen. Vratite se na brod i pokupite Spajkija iz rezervoara. U baru sedite za sto i istresite sadržaj kesice u piće koje niste popili. „Mali zeleni" će ubrzano početi da se razmnožavaju. Idite do ulaza u zatvor. Čuvari će reagovati na uzbunu prouzrokovanu enormnim razmnožavanjem i otići će da vide šta se dešava. Za to vreme isključite laserski zid koji vas blokira i priđite ćeliji u kojoj je zatvoren inženjer. Spustite Spajkija na čelične rešetke i kiseline će ih progristi. Zajedno sa inženjerom se brzo vratite na brod jer će bar ubrzo eksplodirati pod pritiskom „malih zelenih".

Dobićete naredbu da pođete do planete Klorox 2. Unesite kodove, uđite u orbitu i spustite se na planetu zajedno sa navigatorom. Idite levo i primetićete tank sa nekakvom tečnošću za koju će se kasnije ispostaviti da je glavni uzrok budućih mutagenih promena koje će se desiti. Zapišite i kod koji ćete dobiti. Siđite do baze i uđite u nju. Ubrzo će vas napasti mutant. Izbegavajte njegove napade sve dok ga ne ubije vaš navigator. Sa zemlje pokupite papir i kod koji se nalazi zapisan na njemu ubacite u kompjuter. Tako ćete moći da pročitate dnevnik jednog od stanovnika sada već napuštene baze. Pomoću prenosnog računara kojeg imate javite se na brod i teleportujte se natrag. Primetićete da je android popravljen i da se sada nalazi u ulozi brodskog naučnika. Idite u sobu za navigaciju i pođite do planete Thrakus.

Thrakus je planeta sa otrovnom atmosferom i asteroidnim prstenom u orbiti. Detaljne podatke možete dobiti od robota–naučnika. Idite do teleporta, stavite masku na lice i spustite se na planetu. U blizini ćete videti kapsulu za spasavanje. Zavirite u nju, pokupite mantil i pritisnite dugme. Krenite levo sve dok vas ne napadne neka devojka. Posle kratkog rvanja ćete se zateći kako visite o džinovskom listu, a za vas će biti zakačena devojka. Tek tada prepoznajete Beatris. Pružite joj mantil i ona će se popeti gore.

Pre nego što vam baci lijanu, pozovite brod i recite vezistkinji da pripremi sve za prenos. Uhvatite se za lijanu i Beatris će vas izvući. U trenutku kada na vas nagmu mutanti, bićete prebačeni na brod.

Beatris će vam reći da je Kvirk umešan u neke mračne poslove sa mutagenim materijama i da je cela posada broda „Golijat" zaražena, uključujući i samu Beatris. Takođe će vam reći da admiral namerava da uništi zvezdanu bazu, ali je ona iz „Golijata" ukrala pogonski modul bez koga brod ne može da razvije brzinu svetlosti. S obzirom da su na njoj već počele promene, otvorite komoru za zamrzavanje, spustite je u nju i programirajte zamrzavanje na 10 stepeni ispod nule.

Kada se vratite u sobu za navigaciju napašće vas „Golijat". Recite navigatoru da vas uvede u asteroidno polje. Pošto „Golijat" ne može sa vama, otići će. Međutim, usled napada oštećeni su neki vitalni delovi broda i inženjer biva primoran da izađe iz broda i obavi neke popravke. Posle kratkog vremena čuće se udar i videćete telo kako slobodno pluta u svemiru i nestaje. Sada treba brzo stupiti u akciju. Siđite u podrum broda i uđite u letelicu za rad u svemiru. Izađite iz broda. Vaš zadatak je da u asteroidnom polju pronađete inženjera i vratite ga na brod. Crvena tačka na radaru označava položaj tela, a zelena položaj Eureke. Kada pronađete telo, polako mu priđite, ispružite mehaničku ruku i prihvatite ga. Kada se vratite na brod konstatovaćete da je inženjer još uvek živ. Navigatoru dajte kod koji ste zapisali na Kloroxu 2 i doletećete do napuštene istraživačke laboratorije u svemiru odakle je sva potekło.

Prilikom teleportacije u laboratoriju, desiće se greška jer će se odnekud pojaviti muva. Doći će do spajanja tela muve i Rodžera pri čemu će konačni ishod biti sledeći: Rodžer poprima oblik muve, a njegovo deformisano telo biva bačeno u kontejner! Da biste obavestili brod o tome šta se dogodilo, kliknite ikonom muve na rub jezera. Muva će sleteti i namamiti žabu da skoči. Žaba će naskočiti na računar i uključiti ga. Sada se spustite na računar i pozovite brod. Letite levo i provucite se kroz sigurnosnu bravu. Dok ste u bravi, uočite koje od zraka treba prekinuti da bi se brava otključala.

Prođite dalje levo i uletećete u laboratoriju. Sletite na veliki računar i pogledajte kroz tri sigurnosne kamere. Videćete da su se spustili naučnik i inženjer. Izađite napolje i sletite inženjeru na nos. Odvedite ga do kontejnera i on će vas vratiti u oblik čoveka. Vratite se do ulaza u laboratoriju. Uzmite vizit–kartu i bušačem izbušite rupe u obliku slova X. Tako pripremljena kartica će otvoriti vrata. Uđite ponovo u laboratoriju i

pokupite dva rezervoara iz ormana. Pregledajte sve fajlove u računaru i saznaćete da postoji mogućnost izlečenja od mutacija. Dajte rezervoare inženjeru i vratite se na brod.

Posle razgovora sa inženjerom primetićete da Spajki pokušava nešto da vam kaže. Odmrznite Beatris, stavite je na teleport i teleportujte. Posle nekoliko sekundi ponovo će se pojaviti, ali u potpunosti izlečena, jer je teleportacija odvojila mutagenu materiju od tela. Ponovo je stavite u komoru, ali je nemojte zamrzavati.

Sledeća planeta na koju treba da idete je Gingivitis. Naredite inženjeru da aktivira sistem koji čini brod nevidljivim, čim vam bude rečeno da se „Golijat" približava. Idite do inženjera i on će vam pokazati hologramsku mapu „Golijata". Obratite pažnju na sektor za koji će vam reći da je najmanje nastanjen mutantima. Idite u podrum, uđite u kapsulu i izađite iz „Eureke": ispred vas će se pojaviti „Golijat". Kliknite na onaj deo broda na koji vam je inženjer ukazao. Otvorite vrata kapsule i laserom napravite prolaz. Ako ste pogodili sektor, ulaz u brod biće slobodan. Naći ćete se u pogonskom delu broda. Priđite računaru i na upražnjeno mesto postavite modul koji vam je dala Beatris. Pratite mutanta do izlaza iz hale i ući ćete u hodnik. Podignite rešetke i uđite u sistem kanala.

Naći ćete se u kanalima kroz koje možete da puzite. Na početku se nalazite na osmom nivou, a cilj je da se dokopate drugog nivoa. Hodnicima ne pokušavajte da se krećete jer ćete odmah biti uhvaćeni. Ako budete pravili mape kanala, lako ćete se snaći. Prvo nađite vrata koja vode do tunela kojim se kreće lift. Što brže zakoračite na merdevine, popnite se dva sprata više i ponovo uđite u sistem kanala. Našli ste se na šestom nivou. Nađite novi lift i istim postupkom se popnite do četvrtog nivoa. Konačno, pomoću tunela trećeg lifta popnite se na drugi nivo. Lutajte kanalima ovog nivoa sve dok ne dođete do prekidača na zidu. Pritisnite ga i time ste deaktivirali zaštitno polje



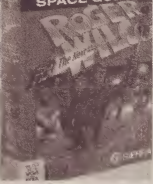
„Golijete" Međutim, istog trenutka hvata vas neka ruka i izvlači napolje

Pojavićete se u centralnoj dvorani „Golijete" Razgovarajte sa Kvirkom ili onim što je od njega ostalo U kritičnom trenutku pojaviće se android i vrlo efektno vas spasti Pođite u susednu prostoriju i sakrijte se iza ormana Kada se cela posada pojavi i stane na podijum za teleportaciju, recite inženjeru da ga aktivira Tako je cela posada spasena a mutirajuća masa ostala u svemiru

Međutim, od admirala Kvirke ni traga ni glasa Uđite u dvoranu i

za otpad Dobićete poruku da se masa bori da izađe napolje i da bunker neće dugo izdržati Pritisnite desno dugme na tabli ispred vas i pojaviće se metalno jaje Otvorite ga i time ste aktivirali samouništenje broda

Sa drugovima idite do sobe za teleportaciju Povedite sa sobom i Baatns Kada budete hteli da se teleportujete doći će do kvara na električnoj instalaciji Vratite se u hodnik i zamenite pregoreli osigurač U povratku pazite da vas ne uhvati masa Uzmite Spajkija i pokušajte ponovo sa teleportacijom Ovoga puta ćete uspeti Dok



videćete kako se mali šati približava mutirajućoj masi Ubrzo, masa oživljava Recite vezistkinji da vas prebaci na „Eureku", a u isto vreme će biti napadnut „Golijet" Izdajte naredbu za paljbu što će uzdrmati masu a zatim naredite da se uključe usisivači „Eureka" će usisati celu masu u bunker

se „Golijat" bude udaljavao, videćete eksploziju Na ovaj način smo došli do kraja najveće avanture u seriji *Space Quest*, sa nadom da na šesti deo nećemo dugo čekati

Slobodan MACEDONIĆ
Goran CRNOJAČKI

Return Of The Phantom



Nakon hitova kao što su *Pirates' Gold* i *Fields Of Glory*, „Microprose" je izneo na tržište još jednu fenomenalnu igru Ovog puta radi se o detektivskoj avanturi Grafika je bez premca i iskorišćava sve mogućnosti VGA

kartica Zvuk je takođe odličan i sadrži gomilu digitalizovanog govora (ako posedujete Sound Blaster ili kompatibilnu muzičku karticu)

U ulozi ste poznatog detektiva Raula Montenda. Vaš zadatak je da razrešite ubistvo koje se dogodilo u pozorištu. Za vreme predstave ogroman luster je pao Sumnja se da je zločin izvršio Fantom o kome se ništa ne zna već više od sto godina Nakon što odgledate fenomenalni uvod u igru porazgovarajte sa direktorom pozorišta, svojim dugogodišnjim prijateljem On će vas zamoliti da detaljno ispitate pozorište

Nakon razgovora idite desno do podijumskog orkestra i prođite kroz vrata Popnite se uz pokretne stepenice i sami ćete se uveriti u Fantomovo postojanje, videvši ga kako se šunja po pozornici Siđite sa stepenica, odgurajte ih, povucite ručku pored vrata i popnite se uz stepenice

Naći ćete se na pozornici Idite levo Tamo ćete zateći Čarlsa, čoveka sa kojim vam je direktor pozorišta rekao da treba da porazgovarate Od njega ćete saznati gde da nađete mladu balerinu Juliju Giri i najveću zvezdu pozorišta, Kristinu Florent Uvek kada razgovarate sa nekim potrudite se da saznate što više detalja Nakon razgovora idite levo i pređite kružnim stepenicama Čim to uradite neko će vas odozgo gađati vrećom peska, ali će, na vašu sreću, promašiti

Pokupite vreću i spustite se stepenicama Tamo pokupite crveni deo svetlosnog mehanizma koji se koristi u pozorištima Zatim se dva puta popnite istim stepenicama i idite levo Pokupite još dva svetlosna fragmenta i poruku od Fantoma Siđite natrag niz stepenice i uđite kroz vrata Popnite se uz stepenice pa na prvom spratu uđite kroz vrata Tu ćete naći sobu mlade balerine Julie Giri sa kojom popričajte Nakon razgovora izađite iz sobe i popnite se u sobu na drugi sprat Zateći ćete Kristinu Florent sa kojom takođe popričajte Ona će vam dati preteće pismo koje je dobila od Fantoma Siđite natrag na pozornicu u idite u njeno desno krilo Tamo ćete naći četvrti svetlosni fragment

Idite natrag na orkestarski podijum pa levo kroz sedište za publiku do hodnika Nemojte se penjati uz stepenice, već nastavite do sledećih vrata Uđite Naći ćete se u biblioteci i primetićete da je neko ukrao izloženu Fantomovu masku i još nekoliko njegovih stvari Zatim pretražite biblioteku dok ne nađete knjigu o Fantomu koju je napisala Julijina baka. Saznaćete da je 1881 godine pronađen skelet za koji se veruje da je Fantomov, iako to nikada nije dokazano Takođe ćete saznati da je Fantom bio zaljubljen u Kristinu Dae, čiji je potomak Kristina Florent, a da ste vi potomak odrađanog Čarlsa Kristininog ljubavnika, sa kojim je Kristina pobegla ostavljajući Fantoma da umre u jadu i patnji



Nakon što ste saznali zašto Fantom hoće da vam se osveti uđite kroz vrata levo i porazgovarajte sa direktorom pozorišta Razgovor će vam prekinuti glasan vrisak Nekoliko trenutaka kasnije naći ćete se pred lešom Kristine Florant, a Julije će vas uputiti da se popnete uz kružne stepenice ne biste li uhvatili Fantoma Nakon što se popnete uz stepenice, idite levo Fantom će iskočiti i gurnuti vas preko ograde Za veliko čudo preživećete strahoviti pad

Probudiće vas nepoznata žena i muškarac Iz razgovora s njima saznaćete da ste se na neobjašnjiv način vratili u 1881 godinu a da je nepoznata žena Kristina Dae velika ljubav vašeg pretka Takođe ćete saznati da je nepoznati čovek vaš dugogodišnji prijatelj, direktor pozorišta, a da ste se vi našli u koži svog pretka Čarlsa Ponovo pokupite sva četiri svetlosna fragmenta (nalaze se na istom mestu gde ste ih našli i prošli put) Detaljnijim pregledanjem istih uvidećete da su potpuno identični sa onima koja ste našli u 1993 godini, što je nemogu-

će jer tako našto još nija biio ni otkrivano u 1881 godini

Iz ievog zeleđe pozomice pokupite kuku i spustite se niz kružna stepenica Iz soba u kojoj ćete sa naći uzmita tanjar i još jednom se spustite niz stepenice Naći ćete sa u podrumu Odetle uzmita uže Iskonstite kuku na užetu idite u direktorovu sobu i popričejte sa njim Nakon razgovora izađite iz soba i idite desno, te se popnite uz stapanice Porazgovarajte sa ženom koju tamo zateknete Na veliko zaprepašćenja, ona ća vam reći de zne da ste iz budućnosti i da će vam otključeti ložu broj pet, tećnije ložu koja ja doživotno nemenjena Fantomu samo eko joj pokažete tri stveri iz budućnosti Nekon što sa uveri de posedujete tri stvari iz budućnosti, otključaće vam Fantomovu ložu Uđita u nju lapitejte prvo desni, zetim levi stub Primetićete njihovu čudnu gredu Pri deljem istraživanju primetićate tajni prolaz ne levom stubu za čije je otvarenja, nažalost potreban ključ Uzmita još jadnu Fantomovu poruku odatie i izađita napolja

Idita u Kristininu sobu (nalazi sa na istom mestu gde i 1993 godine) i porazgovarajte sa njom Ona ča vam reći da u posiadnje vrama puno napraduje jer joj časova drži endeo koge je navodno posleo njen mrtvi otac Iz daljnjag toke razgovora shvatićete da je tej andeo u stvari Fantom Kade ves Kristina bude zamolite, izadite, jer niko ne sme de buda u sobi dok joj andeo drži časove Prisiuškivanjem saznaćete de joj preti opesnost, te brzo uzmite sekiru koja stoji na zidu i njome razvalite vrete Nažalost, zekasnićata Kristine će nestati!

Sledeća scena zatiča vas kod direktora pozorišta Usred razgovora pojeviće sa Kristina Kao da se ništa nije dogodilo, obavastića vas de je ostalo još petnaest minute do početka predstava izađite napolja i podignite koverat sa šeltare na ulazu u pozorište koji je za vas ostevljen U njemu ćete naći kartu za predstevu i pismo od Kristina Pročitejte ge idite desno i stapanicame se popnite ne sprat Dejte ulaznicu žani koju temo zateknete i one će vas pustiti u ložu broj davet Sedite ne stolicu Pratsteve ća početi Pojeviće se Fantom i ponovo će da kidnapuje Kristinu

Očajan, diraktor pozorišta će da vas zamoli de pregledate pozedinski deo pozornica ne biste li tamo našli neki trag Idite u sobu ispod bine Temo ćete naći zedavijenog radnika pozorište pored čije ćate noge primetiti ključ Pokupite ga i idite u ložu broj pet Ključam otvorite tejni proiaz i merdavinama sa spustite do vrete Udite Naći ćata se u katakombeme Upelite lampu, prođite kroz vrate i idite levo Nastevite da tregete po katakombame dok na naidete ne prostoriju se kosturom i vretima Pored vrate primetićata tabiu na kojoj pritisnite 5, 18, 9 i 12 dugme de bi ee vrate otvorile Pre no što odete u siedeću prostoriju, pokupita mač porad kosturova noge

U siedećoj prostoriji paukovu mražu presecite mačem i nastavite dalje Naći ćete se u sobi sa dvoje vrata Prođite kroz ona koje su otključane Tamo će vsa dočekati još jedna od Fantomovih zamki Moraćata de ze što kraće vrame sklopita siagalicu na zidu, tako da se vidi Fantomova maska Kada to uradite pojaviće se otvor na plafonu Zebecite konopac se kukom i popnite se Naći ćete sa u Fantomovim odajama u kojima sa nalazi žetočene Kristina Dsa Odsvirajte Hejdnovu kompoziciju u f–duru de bi ste otvorili vrata koje vas dele Prodite kroz njih i vidaćata Kristinu zatvoranu u nekoj vrsti providnog kovčega Otkljućajte ge ključem e zetim ispritiskajte iobanje sa strane da biste ge otvorili Pošto oslobodite Kristinu, uzmite note ee orgulje Taman keda ee budete spremali de pobagnete, doći će Fentom Nepadnite ge mačem Uspećete de ge saviadate, ali će on iskoristiti svoj sten trik i nestati Prodite kroz vrate odakle je ušao Fantom U sledaćoj prostoriji pokupita vaslo i nastavite beg Fentomovim čamcem de biste izbegli lutenja po katekombame

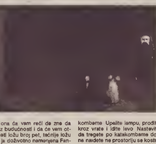
Sledeće scena zatiće vas keko prolazite kroz tajni prolaz i vraćate se u pozorište Nažalost, Fantom će se ponovo pojaviti, isprebijati vas i pobeći sa Kristinom Ponovo prodita kroz tejni prolaz, ali ovaj put idite gore Naći ćete sa na poslednjem spratu pozorišta idite levo i spustita sa niz konopac za koji je vazan ogromni lustar Tamo ćete zateći Fantoma sa kojim se odmah uhvatite ukoštac De biste ga pobedili prvo odgumite njegov štep a zatim mu skinite mesku

Odlučen da sva svoje tajne odnsae sa sobom u pakao, Fantom ce iskoristiti svoju magiju kojom ća otkinuti džinovski lueter, odvlaćaci sa njim i vas u carstva nebeska Osteje samo da odgledate epilog koji donosi objašnjenje čitava zevrzlame

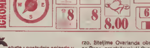
Nikola ALTIPARMAKOV

Šifre:

Page	*Line*	*Word*	*Password*
1	3	12	January
5	10	8	Theatre
1	11	13	Chandelier
8	12	12	Lair
2	8	8	Refused
8	25	1	uarters
2	9	8	Vagabonds
7	4	3	Music
3	2	2	Erik
8	3	11	Opera
3	5	1	Years
8	5	2	Bizarre
3	14	7	Daroga
8	10	8	Note
4	3	5	Knack
10	6	5	Gunpowder
5	1	2	Ultimately
11	6	1	Intuition
8	3	3	France
11	8	4	Woman



Pools Of Darkness



Četvrte i posladnje epizode u seriji *Forgotten Realms* zove se *Pools Of Darkness* Nakon pobede u *Pools Of Radiance*, uništanja Tyrantrahusa u *Curse Of The Azure Bonds* i Dred Lorde u *Secret Of The Silver Blades*, došlo je vrame da okončete večitu bitku izmedu dobra i zla Sada već prekaljeni borci i priznati heroji, spremni ste de se upustite u dosad nejvećoj i nejbolje urađenoj FRP avanturi ovog tipe

Programeri „SSI–ja" posvetili su veliku pažnju poboljšanju zvuka i grafike Neprijetelji su veome raznoliki i prvi put se susrećete sa neprijeteljime većim od četiri polja Likovi mogu trenirati i do 40 nivoa, eli pripazite da svi likovi, a naročito madioničeri imeju nejmanje 18 poene inteligencije U suprotnom neće biti u stenju de bacaju najjače meglje u igri Takode se ne preporučuje korišćenje Non–Human karaktere, sem u kategoriji Thieves jer su ostali ograničeni do 8 nivoa napredovanja

Ne početku možete pogiedati intro u kome Bane (samo zlo) izlaže svoj pian predvodnicime snaga zle o povratku na prostore Overlanda Igru počinjete u Phlanu, gde susrećate Rolfa koji će se ponuditi da ves povede u turu kroz grad Nakon što naučite sve megije i podmirita ostale potrebe idite u Town Hall Tu će vas primiti konzul Sasha, i tražića da je otpratite do Lands of Thar Prihvatite zadatak, i idite do izlaza grede kod Traitors Gete gde vas čeka Sasha

Odmah po izlasku pojaviće ee ogromna cma ruke, koje će od Phlana ostevitl samo krater Ubrzo, žiteljime Overlanda obratiće se Bane, proglašavajući Overland za svoje vlasništvo, pod kontroiom njegovih poručnike Calistes, Tanetal i Gohmanes Odmah zatim obuhvatiće vsa čudna sila i odvesti u drugu dimenziju nazvanu Limbo Tu je spas našao i Elminister, dobri čarobnjak koji ća vem otkriti ostatek priče i reći vam de je Sashe kidnapovana i odvedena u Thar Nejpre posetite pećinu sa natpisom Silver Blades, gde opet srećata Valu Vala zejedno sa grupom Hill gigante pokušava da odbije Vssa ermije, koja pokušavaju de probiju put kroz pećina kako bi se pnključili snagame zle Njena jadina nade je de pronade četiri magične predmete World Stone, Oakpoot Staff, Circuble of Flame i Fidanwood Steff Ked sakupite sve četiri predmata, idita u veliku halu gde će Vela pomoću magičnih predmete zeustaviti Vessa ermije koje su probile zid Zatim eledi bitka ee malim delom vojske koji je uspeo de ude u pećinu, nakon pobede Vala kreće ze njime kroz uski otvor, e vi možete napustiti pećinu

Na putu za Tample of Tyr srešćete Priame, nekedešnjeg gradonečelnike Verdigrisa i vođu Hilsvar–Julash ermije Priam je uspeo de sakupi malu vojsku, ali de bi mogeo da sa suprotstevi zlu potrebno mu je oružja iz Tampla of Tyr Pošto se njegovi ljudi boja duhove, Pnam će zatražiti od vas da pronedete oružja Nekon ulaska krenite u poteru ze siluetom, koja se završava bitkom sa naprijateljime koji su tu sa istim ciljem Spustite sa ne dno hrama i pronađite duha Brimwulfa Namojta ga ubiti već prihvatite njegov test

Nakon završetka teste dobićete Lamp of Vigilance, e Brimwuit će vam objasniti kako možete uništiti zlo u hramu Idite na najviši sprat i u sva četiri ugla upalite svetlo, pa pozvonite na zvono u eredini Ovim oslobađete hram od zla, koji će postati utvrđenje dobrih snaga Zatim idite u Thar gde se magloničari Kimar i Quli bore za previast Kimar je pokušao da kidnapuje Sashu kako bi dobio Baneovu naklonost, ali je Quli uspeo da je sakrije Nakon ulaska Kimar će pokušati da se ubaci u tim predstavljajući se kao Rulon, pripadnik Sashine garde Najbolje da ga odmah odbijete jer nema sigurnih mesta za odmor dok je Rulon sa vama Krenite u istočni deo grada Pobijte velike snage Drowa koji štite Kimara, i uđite u njegovu sobu gde se nalazi zarobljeni Quli kojeg upravo muče

U trenutku kad udste Quli će dezintegrisati stražare i nestaće, e Kimar će se pretvoriti u zmaje i napašće vas Nakon pobede Quli će dovesti Sashu koja će proglasiti grad za bazu dobrih snaga

Krenite u Hill Gigant Steanding i na putu posetite Small Stockade, Crosrosde i Smallfarmhouse u kojima možete naći mnogo korisnih stvari Ne ulasku u grad koji predstavlja regrutni centar Bane armije, zaustaviće vas straža. Slažite ih da ste trgovci i u zapadnom delu pobijte Asassine, kako bi se osigurali od njihovih daljih napada Posetite Tevern i poslušajte Kardalov savet te pobijte Cloud gigante u malim sobicama

Ovim dobijete sigumo mesto za odmor kao i pristup u tvrđavu Hill giganate Krenite kroz tvrđavu giganete i oslobodite Kardale koji će vas uputiti prema planinama. Probijajte se kroz tvrđavu odbijajući napade giganeta, ogree i zmajeva, da bi vas u velikoj hali napao Hill Gigant Shaman sa svojom gardom Tu se nalazi i ulaz koji vodi u pećine Fire Gigante Pećinom vlada mađioničarka Ungleow koja prevarom želi da postane glavna u regrutnom centru Ne ulasku u pećinu Ungleow će vam pokloniti začarani prsten i nešto novca, jer ste ubili Shamana U dugačkom hodniku, u kojem ćete da izgubite orijentaciju, krenite na bilo koju stranu beskonačnog hodnika sve dok ne pronađete svetleću lobanju iz nje uzmite prsten i bacite ga, što će uništiti magiju Krenite dalje i u sledećem dugačkom hodniku potražite sakrivena vrata Od Asassina koji želi da vas potkupi tražite još novca, i nakon što vas odvede do Ugleowine sobe, odmah je napadnite Produžite dalje i u sobi sa izlazom pobijte zmajeve pa napustite pećinu

Izaći ćete duboko u planinama ispred ulaza u Dragons Aerie Dragons Aerie je sabomo mesto zmajeva koji služe velikog Thorna. Tu veliki uticaj ima i čarobnjak Modthryth koji je pronašao način da stvara Dracoliche (Undead zmajeve) Po ulasku uništite veliku grupu zmajeva i u velikoj hali pogledajte borbu između zmajeva koji se bore da postanu Dracolich Da biste otvorili ulaz u Thorneovu pećinu morate sakupiti četiri ključa iz zmajevih jazbina i otvoriti dimenzionalni teleport Kad sakupite sva četiri ključe obračunajte se sa Modthythom i njegovim Dracoilchima pa uđite u teleport Dospećete u Elmihisterov kamp u Limbou, koji vam stoji na usluzi ukoliko vam je potrebno lečenje, treniranje i sl. Pre ulaska u Thorneovu pećinu obavezno ostavite svo oružje i predmete u kampu kako ne bi bilo uništeno za vreme prelaska u drugu dimenziju

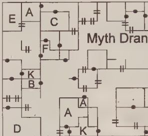
Zadaci u drugim dimenzijama su veoma teški, jer se borite ovako goloruki ili sa nešto nađenog i zarobljenog oružja. Zato preporučujemo da svo vitalno oružje date jednom karakteru, kojeg zatim odstranite iz tima opcijom Remove Nakon prelaska u drugu dimenziju snimite poziciju Kada ponovo učitate poziciju vratite lik sa Add i podelite oružje Ovaj postupak ponovite i nakon izlaska iz dotične dimenzije Ukoliko imate nekih momentalno nepotrebnih predmeta, ili previše novca, slobodno ih ostavite u Eiministerovom kampu.

Ali, vratimo se priči Thorne, ogromni zmaj, ubio je jednoroga Ki–Rina i od njegovog roga načinio je Horn of Doom Kad se rog oglasi tri puta, svi zmajevi u carstvu napašće snage dobra Duh Ki–Rina još luta hodnicima pećine u nadi da popravi zlo načinjeno njegovim rogom Po ulasku u pećinu počinje trka sa vremenom da pronađete i ubijete Thornea, pre nego što upotrebi rog. Odmaranje je moguće samo u sobama iz Phlana koje će se priključiti timu Ukoliko je primite, ignorišite njena uputstva koja vode do blaga, jer vas vodi samo do teških bitaka i gubljenja vremena U zavisnosti od vaše brzine zavisi i broj zmajeva koji štite Thornea U konačnoj bici obavezno prvi Fireballima pobijte ostale zmajeve, a zatim se Guard sačekajte da se Thorne približi Ukoliko imate neki Fire Resistance prsten obavezno ga stavite Magične predmete možete proveriti opcijom Display iz Magic menija Nakon pobede pojaviće se Ki–Rinov duh i zahvaliće vam što ste ga oslobodili Zatim idite natrag do teleporta i pređite u Limbo dimenziju

Sledeća stanica je Zentil Keep koji je pod okupacijom Drow armija Nakon ulaska platite stražarima koliko traže kako biste izbegli nepotrebnu bitku i aktiviranje alarma. U istočnom delu grada potražite Mabrila koji će vam reći o prolazu koji vodi u Manshoon Tower, i o Traned koja vam može pomoći unutra

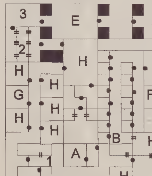
Po ulasku u kulu, krenite prema vrhu Na trećem spratu će vas napasti nevidljiv Gardiana koji će vam pogledima oduzeti snagu Gardiana možete oslepeti magijom Power Word Blind ili izbeći njegove poglede magijom invizibilety 10–15 Radijus Na najvišem nivou Mashroom će vas zarobiti u kristalnom kavezu, ali igrom slučaja pogrešiće magiju i pozvaće kreaturu koja će vas izbaviti Mashroom će pobeći kroz teleport a vi se morate povući pre nego što kreature uništi kulu Spustite se u Drow pećine i zaobiđite lokaciju 1, a zatim na lokaciji 2 kidnapujte kraljevsku kočiju Na lokaciji 3 prihvatite ponuđeni otkup za princa i princezu, pa napustite prostoriju. Na lokaciji 4 popričajte sa Traned, koja će se priključiti timu Na lokaciji 5 ubijte visoku sveštenicu Abbess, nakon čega će Drow u velikom broju napustiti pećinu

U hramu na lokaciji 6 nakon bitke dozvolite Traned da napusti tim i pozabavi se robovima. Na lokaciji 7 pričuvajte se magičnog Gardiana koji će pokušati da vas



Myth Drannor
A – Rest Place
B – Blessed Bolts/ Griddle
C – Meheradža
D – Rakshasa Atac
E – Spiders Atac
F – Stuck Door
K – Tourchured Knight

Slave Pens

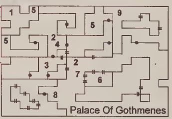


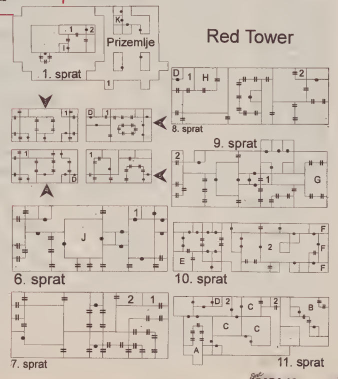
Slave Pens
A – Silk
B – Prisoners
C – Woman
D – Fire of Night
E – Teleport Room
F – Pure Light
G – Guestroom
H – Battle

gurne u ambis, a zatim pređite u Slave Pans. Tu možete saznati da Drow izvlače životnu snagu Žentiljana i koriste je u procesu pretvaranje običnih pauka u Kalistes Pet. Po ulasku pratite strelice koje će vas odvesti do Silk, pripadnice plemena Swan Mays, koje će u zamenu za informacije tražiti da oslobodite njen narod. Na ulasku u zatvor pobijte stražare i pokupite ključ, a zatim na lokaciji B oslobodite zarobljenike. Na lokaciji C spasite zarobljenicu, pa iz prostorije F pokupite Essence of Pure

Palace of Gothmenes
1 – Start
2 – Rakshasa
3 – Dragons
4 – Baneminions
5 – Rest Place/ Beholder
6 – Pool of Death
7 – Final Battle
8 – Artifact Hall
9 – Library

Red Tower
1 – Stairs Up
2 – Stairs Down
A – Temple of Transformation
B – Marcus Lair
C – Moander Factory
D – Rest Place
E – Black Circle
F – Password
G – Moander Concile
H – Wizard's Gate
I – Knights
J – Hera's Treasure
K – Shal



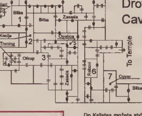


Light Na lokaciji 2 morate se provući kroz hodnik sa strelama, dok kroz lokaciju 3 možete slobodno preći ukoliko ste pomogli Silk U hall sa teleportima morate pronaći teleport koji će vas odvesti ispred izlaza, ali nakon svakog pogrešnog teleportovanje gađaju vas strele Na lokaciji D upotrebom Essence of Pure Light uništite Fire of Night koji služi za transformaciju pauke pa pređite u Kalistes Temple Nakon ulaska očistite barake jer je to jedino mesto za odmor Posetite lokaciju 5, pa lokaciju 4 gde sledi velika bitka za teleport Nakon pobede uništite ruke statue čime uništevate teleporte koji vode na površinu, pa uđite u preostali teleport

U Elministerovom kampu u Limbo zadovoljite svoje potrebe, pa pređite u Web dimenziju Izaći ćete u Ruined Temple gde srećete Cintyu, poznatiju pod imenom Eyes of Kalistes Na njeno pitanje odgovorite da vam je pomogla Silk i dobićete objašnjenje da je ona Silkine sestra U znak zahvalnosti što ste spasili njen narod, zatražiće od vas Drow zarobljenike i pauke, kako bi izrežirale vašu smrt Nakon što donesete obe stvari ona će zatražiti da je ubijete Učinite to Posetite Lava Ramparts i pronađite Deniu s kojom ćete se ušunjati u Testing Grounds ukoliko obećate da ćete spasiti njenog sina Herna. Testing Grounds predstavlje test za mlade Drow magioničare, i da biste dobili Ward of Safe Passage za ulazak u Kalistes Parlor morate proći test Prvi test je snaga Odaberite najjačeg karaktera da obori zid Drugi test je hrabrost Krećite se napred kako vas ne bi napadali pauci Treći test je borba. Morate odbiti napad Dridera Četvrti test je test magije Sledi bitka sa Drow magioničarima Peti test je inteligencija Na pitanje odgovorite sa Bane Šesti test je iluzija Krećite se samo napred. I, sedmi test je iskušenje Pojaviće se Hern sa Wardom, ali to je maskirani Drider koga uništite U sledećoj prostoriji pokupite amajlije i bodeže, koji odbijaju pauke. Zatim sledi jurnjava za Darisom koji ime Herne i Ward Kad ga uhvatite, Daris će se pretvoriti u Dridera, a napašće vas i Shest, Pet koji rukovodi testom Kad osvojite Ward krenite u Parlor i usput iz Stockade izbavite Storma koji će se priključiti timu U Parlor možete ući samo preko Road Side Willage, gde možete nesmetano preći zahvaljujući Wardu.

Overland





Manshoon Tower
- ***1 – Stairs Up***
- ***2 – Stairs Down***
- ***3 – To Drow Caves***
- ***4 – Invisible Guardian***
- ***5 – Dragons***
- ***6 – Beholder***
- ***7 – Battle***

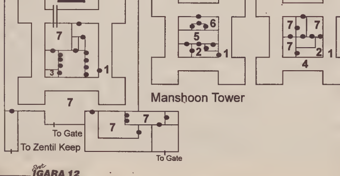
Do Kalistes možete stići iz kuhinje gde se nalazi Stormova sestra, preko oružarnice i preko rupa u ulaznoj prostoriji Kad se probijete do Kalistesinih jaja, uništite ih Posle toga će doći Kalistes sa velikim brojem neprijatelja željnih osvete Sledi najteža bitka u igri sa oko 20 neprijatelja. Jedini način na koji je, dole potpisani, uspao da ih savlada je tako što je sastavio tim samo od Fightera (jer udaraju dvaput) Zatim se probio desnim hodnikom i sakrio iza ugla Ovako možete sačekati neprijatelje sa Guard ili ih gađati strelama kad se pojave na vidiku Kad ih pobedite, uzećete Kristal Ring, nakon čega vas napada Tenetalov sluga On želi prsten Ukoliko ste uspeli da preživite, ostaje vam samo da napustite Parlor i Web dimenziju

Po povratku u carstvo posetite Myth Drannor, srešćete princezu Nacaciu koja je postala vođa lokalnih viteza. U gradu žive i Rakshasa (ljudi tigrovi) koji su se priključili Baneu Da bi pridobili njegovu naklonost žele da reinkarniraju Tyranthraxusa. Rakshasa su otporni na magije ispod osmog nivoa, ranjivi su samo od magičnog oružja dok ih Blessed Bolts odmah ubijaju (potražite ih na lokaciji B) Ukoliko nemate ogledala ili srebrne štitove, preporučujemo da ih nabavite jer ulicama tumaraju Meduze i Bosilich.

Na lokaciji F možete probiti zid samo ukoliko ste pokupili Gridle of Giant Strenght sa lokacija B U sobi u kojoj Rakshasa maharadža vraća Tyrantrahusa u život, polomite vaze i Tirantraxus će se dezintegrisati Zatim sledi poslednja bitka i uništenje još jedne jazbine zla.

Sledeća stanica je Red Tower u kojoj je Marcus okupio klanove Red Wizards i Black Circle Mages, koji izvlače životnu energiju iz Moandera (boga u drugoj dimenziji) i koriste je za stvaranje zlih monstruma od njegovog mesa.

U kulu nemojte ulaziti na prednji ulaz, već uđite na stražnji. U velikoj hali nalazi se Chamber of Open Hand koje se koristi za komunikaciju sa Marcusom Tu mo-



žete govoriti sa njim i njegovom pomoćnicom Petrom Siđite dole i se lokacije K spasite Shal, moćnu čarobnicu, čiju je ličnost Marcus podelio ne dve polovine dobre Shal i zla Petre Primite Shal u tim i dajte joj neko jače oružje, pri napuštanju prostonje nemojte izaći na iste vrata ne koje ste ušli jar vas čeka zaseda Krenite nagore kroz kulu, izbegavajući susrete se neprijateljima. Na trećem spratu srešćete Drow špijuna, ali nemojte spominjati Shal jer će vas napasti Ne šestom spratu u sobi večne tame možete naći nešto oružja od mrtvog heroja. Na sedmom spratu, kad vam se dve strane budu prilazili neprijatelji, opsujte ih i sakrijte se u gornjoj prostoriji, e oni će se međusobno pobiti Ked se bitka okonča krenite prema grupama Otugh koji se povlače, da bi vas svi zajedno napali na sledećem spratu Kad budete dospeli do sobe se megičnim vratima, Shal može pokušati da slaže čuvara kako biste izbegli bitku Na desetom spratu kod zaključane prostorije recite lozinku Red, što znači de Black Circle napadaju Red Wizarde, I oni će se međusobno pobiti Na jedanaestom spratu držite se dalje od Temple of Transformation sve dok na ubijete Marcusa. Najpre idite u Marcusove odaje gde će vas dočekati njegov sluga. On će vam reći na koju je lokaciju Marcus otišao U zavisnosti od odgovora idite na tu lokaciju i pobijte prisutne monstrume Posle tri šetnje naći ćete Marcusa koji će po svaku cenu pokušati da zaštiti Petru Kad ubijete skota Shal i Petre će opet posteti jedno Zatim brzo idite u Temple of Transformation i skočite na Vessel of Moander u udubljenju na zidu Vessel će poleteti visoko u nebo ostavljajući iza vas kulu koja će se raspasti

Dospećete u Limbo Shal će vam dati Vorpal Long Sword +4 koji može prolaziti kroz dimenzije Kad pređete u drugu dimenziju izaćićete na površinu ogromnog Boga, koga su Elfovi pobedili i zarobili u ovoj dimenziji Moandar se nalazi u nekoj vrsti kome, dok Tenatalovi podanici koriste njegovo meso za stvaranje monstrume Bit o Moander Nejpre idite u veliku ranu na ruci i očistite je U znak zahvalnosti Aeghwaet će vam ponuditi svoje lakarske usluge i daće vam napitke se kojima možete ući u srce Uđite u Moanderovu kosu i spasite sveštenicu Dobićete napitak koji usporave rad srca. Ukoliko hoćete da trenirate, spasite Hermita u uhu, pa idite u usta i bacite napitak koji vam je dala sveštenica.

Uđite u veliku ranu na grudime i krenite levim hodnikom Kad stignete do zida srca, upotrebite napitke Sad se lakoćom možete preseći zid i ući u srce Predlažemo da se ovde odmorite i naučite magije, jer unutra name sigurnog mesta za odmor

Pri kretanju kroz krvne sudove pripazite na sistolu i dijastolu (LUB i DUB), kako vas krv ne bi povukla i izbacila napolje U srcu prebiva mađionečarka koja sebe naziva Wetcher Nju možete sresti na pet lokacija i to ne svakoj po jednom Prvo pronađite malog Bit o Moandera i uzmite ga. Pronađite Wetcher koje će vam reći kako da se oslobodite sluzi koja vam otežava kretanje Pronađite alet i uzmite ga, zatim idite do vrhe ogromne strele, zarinite u srce i upotrebite alat Uznemirićete Moanderovu staru ranu i on će početi de sanja, e rad srca će se ubrzati Pronađite Wetcher i one će vam reći da Moandera može umiriti samo pomoću Golden Cornucopia, kad biste je vi pronašli Uzmite Cornucopiu i odnesite je kod Watcher Ona će je upotrebiti i srce će se umiriti Reći će vam da joj je potreban Unguent kako bi uspavala Moandera, ali da su ga Bit o Moanderi ukrali i odneli duboko u pulmonalnu arteriju Krenite u Right Wentricle gde se prepustite struji koja će vas odvesti u arteriju Odavde morate tačno da izračunate korake tako da u momentu kad nastupi LUB stupite u bitku se megnetnim iron Golemima na lokaciji 3 Za vreme bitke vaše oružje će se namagnetisati i nastupiće Dub Pređite ispod Left Atrium, u maloj prostoriji pokupite Unguent i izeđite iz srca. Opet uđite i pronađite Wetcher Dajte joj Unguent e ona će primetiti vaše magnetno oružje i predložiće vam plan kako da izbacite Tenetala iz Left Ventricle

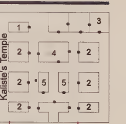
Opet napustite srce, ali ovog puta uđite kroz daeni hodnik. Izaći ćete u Left Atrium, pa produžite u Left Wentricle Magnetnim oružjem napravite šok koji će prouzrokovati prevremeno pražnjenje komore i izbaciće vas i Tenetala izvan komore Pronađite Wetcher koja će vam reći da je pripremila stupicu za Tanetrala, ali da ga vi morate odvesti u Right Ventricle Ked pronađete Tanetala počinje jurnjave ze njim Wetcher će vam davati instrukcije kako biste mogli de ga sledite Ked uđete u venu koje vodi u Right Atrium ponovo šokirajte mišić i svi zajedno dospećete u Right Ventricle Tu sledi rešavajuća bitka se Tanetalom nakon koje nalezite Talisman of Bane Po napuštanju Moander dimenzije srešćete grupu Phlanovih ratnika od kojih doznajete da je Sasha opet kidnapovana i odvedena u Bane dimenziju Krenite u Mulmaster koji je centar Bane armijama. Tu oficijelnu vlast ima Lich Chancellor mada gredom, u stvari, rukovode Behoideri ne čelu se Acramom Svako ko želi de postane nešto u gradu more se dokazati u areni ieto uradite i vi Nakon tri bitke u areni prihvatite ponudu de budete odvedeni ne intervju sa Acramom Po ulseu u Acramove pećine krenite preme velikoj hali Acram će osetiti vašu narav i poslaće na vas trupe plaćenike U sledećoj prostoriji ubijte Chancellora i njegovu gardu, koja će pokušati da vas zaustavi Zatvorenike koji beže saslušajte, ali ih nemojte slediti U Hall of Dseq sledi bitka sa velikim brojem Undead, zatim u lavinntu lutajte sve dok ne vidite sveštenike koji će vas odvesti do izlaza. Krenite preme Acramovim odajame gde vas napadaju prvo Acramove sluge e zatim i sam Acram U Sentinel Halls napašće vas zmajevi osetivši Horn of Doom, zatim pauci i na kraju Bit o Moanden Telismanom možete otvoriti veliku pesnicu u kojoj se nalazi teleport ze Dark dimenziju Preko Elministerovog kampa dospećete u Dark Phlan koji predstevlja zlu verziju prevog grada. Gradom upravlje Undead Prophrye Cadoma, nekadašnji član saveta u Phlanu Cadome je kidnapovao Sashu da bi se oženio njom, e ceremoniju trebe de vodi lično Gothmenes. Kad stignete do meste gde se ceremonija odvija, prekinite je i spasite Sashu Nakon toga se Gothmenes povlači ostavljajući Cadomu da se obračuna se vame

Kad ga ubijete idite do ogromnog metalnog zida i upotrebite Horn of Doom, po jednom za svakog člana tima. Zid će se raspući otvarajući prolaz u Gothmenesovoj palati Po ulasku srešćete Rakshasa prerušenog u Sashu Zato nemojte otkriti nikakve informacije o Elministeru. Dublje u palati opet će se pojaviti Rakshasa ovog puta prerušan u Elministera. Čućete Gothmenesove planove o zarobljavanju Elministera ali i to de mu je potreban jedan sat Ovde počinje trka sa vremenom da pronađete Baneov kristal, ključ Gothmenesove moći. Kristal se nalazi u bazenu smrti u kamenom vrtu i može ga uzeti samo lik koji nosi Kristal Ring Ubrzo dolezi Gothmenes sa svojim trupama. Elminister će uspeti de se oslobodi i uhvatiće se ukoštac se Gothmenesom ostavljajući vam vreme da se obrečunate sa trupama. Lik koji drži Baneov kristal može ga upotrebiti i pobiti polovinu napadača, ali izgubiće skoro svu snagu Zatim morate pobediti bihofdere Xosama se njegovom crnom gardom Nakon toga Gothmenes baca Elministera u smrtonosni bazen nudeći vam da doznete moč kristala.

Svakako odbijte ponudu, nakon čega vas Gothmnes napada, potpomognut Banetom koji vas sprečava da konstite megije Ukoliko ga pobedite kristal će se pretvoriti u prah, se čime završava Beneova pretnja u carstvu

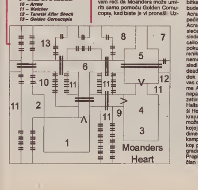
Nekoliko savete za kraj Uvek posle svake bitke proverite nađeno oružje, jer pogotovo nakon težih bitaka možete naći oružje jače od vašeg U Zentil Keepu nabavite dovoljna količine Potion of Gigant Strength koje možete iskoristiti pred neke teže bitku ⌐

Goran ANGELOVSKI



Kaliste's Temple
1 – Trained
2 – Slaves
3 – Rest Room
4 – Teleport to Web
5 – Info about Teleport

Moanders Heart
1 – Right Ventricle
2 – Right Atrium
3 – Left Ventricle/ Tanetal's Hideout
4 – Maggnet Shock
5 – Left Atrium
6 – Pulmonary Artery/ Magnet Iron Golem
7 – Unguent
8 – Tools
9 – Small Bit O Moander
10 – Arrow
11 – Watcher
12 – Tanetal After Shock
13 – Golden Cornucopia



Palice koje život znače

Uporedni test džojstika za sve tipove kompjutera zastupljene kod nas



Pre desetak godina za počela je kompjuterska aufonja na našim prostonma Dva najpopularnije modele bili su ZX Spectrum i Commodore 64 U neizbežnim i manje–više argumentovanim raspravama na temu koji je od dve modela bolji, vlasnici C64 su kao nepobitnu činjenicu uvek isticali i ugrađeni interfejs za džojstik Nasuprot njima, vlasnicima Spectruma preostajalo je ili da nabave jedan od nekoliko interfejsa koji su se mogli naći na tržištu, ili da se zadovolje „gumicama", pa dokle traju Noviji modali Atari i Amiga takođe imeju ugrađeni interfejs i koriste standardne džojstike PC kompatibilni kompjuteri preko tekozvanog Game Porta (koji se u novije vreme standardno ugrađuje u sve modele) koriste specijalne PC džojstike

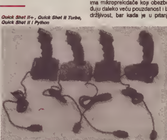
Do sada ste na stranicama „Sveta kompjutera" mogli da pročitate niz tekstova o novim i interesantnim modelima džojstika (u rubrikama „Bonus level" i „Hard-/Soft scena"), e poneki model smo i testirali Običaj da se novi proizvod prede kompjuterskom časopisu na test, do sada nije bio čest u našim uslovima. Na sreću, izgleda da se stanje menje nabolje i za ovu priliku smo spremili uporedni test deset modela koji se mogu naći na našem tržištu

Standardni džojstici

Među najpopularnije džojstike svakeko spadaju familije *Quick Shot* i *Competition Pro*. Vizuelne razlika ovih modele više je nego očigledna Dok su *Quick Shot* modeli pretežno plastični i anatomski oblikovani prema šaci korisnika, *Competition Pro* modeli pravljeni su kao kopije džojstika koje srećemo ne aparatima za video igre u automat klubovima

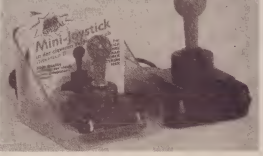
Najpopularniji modeli firme „Quick Shot" (bar kod nas) jesu *Quick Shot II*, *Quick Shot II+* i *Quick Shot II Turbo* Za razliku od osnovnog, model sa oznakom + ima mikroprekidače koji obezbeđuju daleko veću pouzdanost i izdržljivost, bar kada je u pitanju elektronski deo džojstika. *Turbo* model je nešto lepšeg izgleda i ječe konstrukcije Jedan od novijih modela firme „Quick Shot" je *Python*. Drugačijeg je dizajna i proizvodi se u dve varijante sa i bez mikroprekidača. Sva četiri pomenuta modela imaju ugrađen prekidač ze automatsko pucanje i gumena vakuumske nožice kojima se džojstici fiksireju za podlogu.

Quick Shot II+, Quick Shot II Turbo, Quick Shot II i Python



Najinteresantniji Competition modeli su *Competition Pro 5000* i *Competition Pro Star* Model sa oznakom *5000* može se nazvati osnovnim Karakterišu ga velika izdržljivost i pouzdanost, e radi na principu mikroprekidača Ovaj model nema prekidač za automatsko pucanje, što po mnogima i nije toliko korisna funkcija *Pro*

Džin i patuljak, Competition Pro 5000 i Competition Pro Mini Spezial



Star model je nešto drugečijeg dizajne I za razliku od osnovnog modela Ime prekideče za automatsko pucanje i usporanje U novije vreme veliku pažnju privleče i mini modeli (duplo manji) *Competition Pro Mini Star* I *Competition Pro Mini Spezial* Qba modela isporučuju se u lepo dizajniranim plastičnim kutijame koje služe za držanje diskete *Mini Spezial* model je lepše dizajnirani umanjeni *Competition Pro 5000*, dok je *Mini Star* „mlađi brat" modela *Competition Pro Star*

Pored do sade nabrojanih modele ze koje se može reči da su klasični, u trendu je izrade specijalno dizajniranih modela džojstika za određene žanrove igera (pre svege simulacije) Jeden od takvih modela je *Intruder 1* firme „Quick Shot" Džojstik je znetno veći od standardnih i nejviše pod-



Intruder 5



Aviator

seća na upravljačku palicu helikoptera Normalno, ovaj džojstik možate koristiti ze sve tipove igera, ali je zbog svog oblika nejpodesniji za simulecije vožnje helikoptera i sviona. Dizajneri su išli do detalja, pa tako na vrhu palice postoji zaštitni plastični poklopac koji štiti dugme za paljbu od neželjenog aktiviranja.

PC džojstici

Testirali smo I tri modela džojstika namenjenih PC kompatibilnim kompjuterima. *Python 5* i *Intruder 5*, džojstici firme „Quick Shot", po funkcijama I spoljnom izgladu identični su modelime *Python*, odnosno *Intruder* Petica koje se javlje u nazivu ovih modela označave da su prilagođeni PC konfiguracijama.

Aviator 5 takođe je model firme „Quick Shot" i predstavlje izuzetno vernu kopiju upravljača eviona, zeto je idealan uprevo za brojne simulacije vožnje raznih tipove aviona i svemirskih letelice, ali je prilično nezgodan za sve ostale tipove igera. U rukohvat džojstika ugrađen je žiroskop koji obezbeđuje informaciju o realnom položaju vaše letelice prilikom izvođenja najkomplikovanijih figura

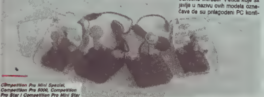
Rezime

Većine testiranih džojstika zadovoljili su svojim kvalitetom i funkcionalnošću Od klasičnih modele firme „Quick Shot" najbolji utisak ostevili su *Quick Shot II Turbo* i *Python* (verzije sa mikroprekidečima) Svi Competition modeli veome su kvalitetno urađeni i praktično su neuništivi (to je i bile ideja prilikom njihove izrade) Veome su interesantni minijaturni modeli koji svojim izgledom nikoge ne ostavljaju revnodušnim, e za posebnu pohvalu su kutije u kojima se isporučuju I koje se mogu koristiti kao kutije za diskete Jedina mane svih ovih modele je činjenica de zahteveju obe ruke za držanje i usmeravanje džojstika pa su nezgodni za igre u kojime je potrebno i korišćenje tastature

Specijalni modeli džojstika su interesantni i veoma korisni ze igranje simulacija. Za ostale igre gotovo su neupotrebljivi (iako vas ništa ne sprečave de pokušete) I verovetno će ih nabeviti samo strastveni igrači simulecije vožnje

Goran KRSMANOVIĆ

Prikaz džojstika omogućile su firme **Computer Dreem** i **S&S.**



Competition Pro Mini Spezial, Competition Pro 5000, Competition Pro Star i Competition Pro Mini Star

Snimio Nebojša BABIĆ

Pripremio EMIN SMAJIĆ

Specijalno, retrospektivno izdanje posvećeno hardverskim problemima sa kojima su se susretali (i još će se susretati) igrači

Staro za novo

Već izvesno vreme imam Commodore 64, ali hoću da ga prodam i kupim novi računar. Početnik sam i ne znam puno o 16–bitnim i 32–bitnim kompjuterima. Želim kompjuter na kome ću se moći dobro zabaviti (jer obožavam igrice), ali i na kome ću moći kasnije da radim ozbiljnije stvari. Dvoumim se između Amige 500+, Atarija (TT, Mega STe, Falcon), PC–ja, ili čak nekog PC Playera.

Nemanja iz Beograda

Postoje dva rešenja: da kupiš Amigu (neki od novijih modela, preporučujemo A1200) sa hard diskom, ili da kupiš PC 386/40 sa kolor monitorom i nekom jeftinijom zvučnom karticom. Opšte je poznato da Amiga dominira u svetu igara. Međutim, u novije vreme (ekspanzijom PC–a sa VGA karticama) i za PC se pojavljuju svi aktuelni naslovi, tako da uz boje i muziku i PC može biti dobra zabava.

Kompatibilnost

1. Da li je Amiga 600HD sa hardverskim dodatkom u potpunosti kompotibilna sa A500 i A500+ ?

2. Da li svi programi i igre sa A500+ mogu i na A600 HD?

3 Da li vredi kupovati A600HD ako znama da novi modeli izlaze svake godine (da li zastoreva)?

4. Da li će A500+ kroz 2–3 godine biti kao C64 (po statusu)?

Vladan Milošević
Kostolac

1 Amiga 600HD (HD znači da je ugrađen *hard disk*, a nije skraćenica od *hardverski dadatak*) 100% je kompatibilna sa A500+.

2 Da.

3 Amiga 600 je već zastarela.

4 Možda.



Amiga 1200

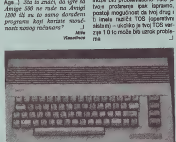
Mali ekran TV prijemnika

O Amigi 1200 čitao sam u SK 1/93, ali za vas imam još neka pitanja. Napominjem da sam do sad imao C64 i da nemam iskustva u radu sa Amigama.

1. Pošto ću Amigu priključiti na TV (Philips, ekran 37 cm, u boji) interesuje me da li će se u tom slučaju novi grafički čipovi iskazati u potpunosti?

2. Za Amigu 1200 su počele da se pojavljuju specijalne igre i programi (Zool Aga, DPaint Aga...) *Šta to znači, da igre sa Amige 500 ne rade na Amigi 1200 ili su to samo dorađeni programi koji koriste mogućnosti novog računara?*

Miša
Vlasotince



Nova verzija Commodorea 64

Na Amigi 1200 postoje ugrađeni kompozitni (video) i RF izlazi preko kojih možeš da dobiješ jednu od Amiginih novih rezolucija 1280x512 (Super Hi Res Lace) na TV–u. Ali, to nikome ozbiljnom neće koristiti jer bilo kakav rad na TV–u (osim ako nije spojen na RGB izlaz i funkcioniše kao monitor), naročito u visokim rezolucijama, nije zdrav za oči.

Trenutno svi novi programi koji nose oznaku AGA predstavljaju stare programe koji su prošireni za mogućnost rada u novim grafičkim režimima. Stari programi mahom rade, bez ikakvih intervencija, a uz korišćenje softverskog emulatora *Kick Starta* nijedna igra koju smo imali priliku da probamo nije otkazala poslušnost. Ali, u poplavi novih AGA igara nema potrebe da se time opterećuješ.

U kom grmu leži zec?

Nedavno sam mom 520 ST–u proširio memoriju na 1 MB, ali igra B.A.T. *neće da primi drugu disketu kad je kompjuter zatraži. Proverio sam kod druga koji ima 1040 ST i igra je radila. Kad sam imao 512 K igra je radila, ali bez početne muzike. Sad sam dobio odličnu muziku (na prvoj disketi), ali se navedeni problem uvek ponavlja.*

Branko Vajk
Bačko Gradište

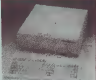
Proširivanje memorije na ST–u može biti problematično. Ako je tvoje proširenje ipak ispravno, postoji mogućnost da tvoj drug i ti imate različit TOS (operativni sistem) – ukoliko je tvoj TOS verzije 1.0 to može biti uzrok problema.

Kojem li se privoleti carstvu

Vlasnik sam Commodore 128 i uskoro treba da dobijem Amigu. Međutim, pojavio se veliki broj različitih Amiga (500, 500+, 600...) Zanima me u čemu je razlika između Amige 500 i Amige 500+, da li za Amigu 500+ postoji proširenje i koliko je Amiga 500+ skuplja od Amige 500. Napominjem da Amigu kupujem uglavnom zbog igara i nemam mnogo novca.

Radovan Vukelić

Razlika između A500 i A500+ je u drugačijem setu ECS grafičkih čipova, drugačijem operativnom sistemu V2.04 i 1 MB CHIP memorije na ploči – sve to, naravno, u korist A500+.



Amiga 2000

Amiga 600 za razliku od 500+ ima ugrađen AT BUS kontroler i mogućnost ugradnje minijaturnog hard diska (a može se kupiti i sa već ugrađenim diskom – A600HD). Drukčija je spoljašnjosti, nema numeričku tastaturu i strašno je malecka.

A600 se više ne proizvodi, 500+ takođe, a model 500 poodavno, pa su i njihove cene drastično niže, ako nemaš para za A1200, i odlučiš se za kupovinu nekog od starih modela, A600 nam je najpristojnije rešenje.

Amiga se 9 MB

Čuo sam da se Amiga može proširiti da 9 MB. Da li je to tačno? Ako jeste, da li će igre biti većeg kvaliteta?

Vlada

Amigu možeš proširiti na 9 MB, ali to za kvalitet igara nije bitno. Igre se podjednako ponašaju i sa 1 MB. Mnoge igre su pisane tako da zadovoljavaju najslabije konfiguracije, te jedan broj igara radi samo sa jednog drajva iako imaš dodatni, a sa memorijom je slična priča.

PC bez HD–a

Imam kompjuter PC 386/33 MHz sa 1 MB RAM–a i bez hard diska. Dok ne nabavim HD odlučio sam da se malo igram i nabavio sam neke igre (Golden Axe, Pit Fighter, Centurion, Defender Of the Crown...), *međutim od dvadesetak igara rade mi sama neke* (Golden Axe, Kommander Keen 5). *Pitanja su sledeća.*

1 Da li je u pitanju nekompatibilnost (u šta ne verujem)

ili nedastatak hard diska i 2 MB memorije?

2. Da li su SVGA i VGA kartice kompatibilne, tj. da li na SVGA mogu da igram sve igre predviđene za VGA?

3. Kakva je razlika između 512 K i 1 MB grafičke kortice?

4. Kada za igre u Top 10 dajete informacije o tome koliko disketa zauzima igra (npr. Street Fighter 2 – *2HD), da li se misli na strane ili na čitave diskete. Ovo mi nikako nije jasno, jer sam ranije imao Commodore 64 sa diskom 1541.*

Miloš
Beograd

1 Igra koje ti ne rade sigurno zahtevaju instalaciju na hard disk, a neke možda traže i više memorije Kada dodaš hard disk i memoriju verovatno više neće biti probleme

2 SVGA (skraćeno od Super VGA) je poboljšane verzije VGA grafičke kartice Sve što radi na VGA radi i na SVGA kartici

3. Osnovna razlika je u broju boje i brzini rade

4 Misli se na cele diskete Disk 1541 ima samo jednu glavu za čitanje i pisanje tako da je zbog toga bilo „deljenja" diskete na strane, ali to je stara priča koja ne bi trebalo da te brine, jer su odavno svi drajvovi dvostrani („dvoglavi")

Game Makeri

Hteo bih da saznam nešto o Game Makerime *i uopšte o pravljenju igrica. Koju literaturu da nabavim, ako takva uopšte postoji kod nas?*

Goran Stojić
Kostolac

Da bi se bavio pravljenjem igara neophodno je da znaš da programiraš, a igre pravljene *Game Makerimo* su odlične – ali za izbegavanje Međutim nije nemoguće prodati samo ideju za igru koju će realizovati neko ko to ume Nismo našli na neku upotrebljivu literaturu

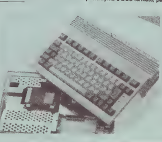
Viruse ubijaju,zar ne?

Posedujem Amigu 500 sa proširenjem i uglavnom je koristim za igre U jednom vašem ranijem broju čitao sam o virusima, pa me je to zainteresovalo i želeo sam da proverim ima li virusa na mojim disketama. Ubacio sam Utility Disc *na kojem imam virus kilere i aktivirao virus kiler* Seek And Destroy *Onda sam počeo sa ispitavanjem mojih disketa sa igrama; prvo* Pang, *pa ostale Kod bar 30 od 100 disketa koje sam ispitao na ekranu mi se pojavila sledeća informacija:*

ERROR VALIDATING DISC
KEY 880 CHECKSUM ERROR
RETRY CANCEL

Kliktanjem miša na Cancel dalja informacija je

Amiga 600HD



DISC STRUCTURE CORRUPT
USE DISCDOCTOR TO CORECT IT
RETRY CANCEL

Kada vratim Utility Disc *dobijam poruku:*

UNABLE TO LOAD ERROR CODE 225

Pošto sam totalni laik u korišćenju virus kilera, molim vas da mi objasnite:

1) Šta dalje treba da radim sa virus kilerom?

2) Kada pokušam da se ponovo vratim na Utility Disc *ne mogu da se vratim u početni meni, već uvek dobijam poruku:*

ANOTHER RELEASE FROM MIGE !!!
LOADING

U čemu je problem?

„Pozdrav iz Vranja"

Pošto se ne razumeš u otklanjanje virusa, poslušaj naš savet Kao prvo, sve diskete neka ti budu zaštićene, drugo, sa igara nemoj da skidaš „viruse", jer možeš uništiti igru (često ono, što virus kiler prepozne kao virus, u stvari, predstavlje program u boot bloku koji automatski startuje igru) a većina igara u cilju zaštite ionako nije snimljena u DOS formatu, pa ti se zbog toga pojavljuje poruke KEY 880

Ukoliko pak radiš sa nekim od uslužnih programe, njih obavezno oslobodi od virusa, mada bismo ti preporučili da to radiš na kopiji diskete, jer je sigurnije Pre svakog rada sa disketame koje zbog pisanja i brisanja moraš držati nezaštićane, ukoliko si se prethodno igrao obavezno gasi računar na par minuta, to ti je nejbolje zaštite Inače, ne bi bilo loše da nabaviš neki noviji virus kiler



PC kompatibilac

SVGA a malo i VGA

Voleo bih da znam da li sa SVGA karticom (PC 286/16 MHz) mogu da se koriste svi programi i igre pisani za VGA karticu?

Mladen
Beograd

Da, bez ikakvih problema

AGA na TV

Pošto znam da je Multisync monitor veoma skup, zanima me da li na običnom TV–u mogu da igram AGA igre i kako TV da priključim na A1200? Da li pomoću TV–a mogu da radim sa uslužnim programima, npr DeLuxe Paint AGA?

Marko
Novi Sad

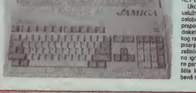


Amiga 4000

Bez probleme možeš da igraš na TV–u, a to važi i za uslužne programe, osim ako nemaju neke „ekstra" prohteve po pitanju rezolucija i frekvencije

Test Drive

Od druga koji ima Amigu 500 uzeo sam igru Test Drive 2 *Prilikom učitovanja igrice kod mene, ako u trenutku kada prođe animacija sa kolima i*



Amiga 500

pojavi se natpis igre ne pritisnem levo dugme na mišu, igra se uopšte neće učitoti. Kod mog druga, na Amigi 500, igra se bez problema učitava da kraja.

Marjan
Niš

Nije nam poznato o čemu se tu radi, ali ako ti posle pritiskanja levog dugmeta miša sve radi normalno pritisni ga, brate, pa – nek ide život!

Sa C64 na PC

Imam C64 i uskoro kupujem PC Imam par pitanja.

1. Da li da kupim 286 ili 386, pošto ću da koristim sama igre i po neki program manje važnasti?

2. Da li su igrice Goal!, Walker, D–Dey, War in the Gulf *i* 1869 *napravljene za PC i gde se mogu nabaviti?*

Ivan Hegediš
Veliki Crljeni

1 Ako možeš da se protegneš (finansijski), 386 bi bio bolje rašenje, ali obavezno kupi računar sa VGA karticom (i odgovarajućim monitorom, naravno), jer se sve nove igre pišu isključivo ze VGA

2. *D–Day* postoji za PC (mada je u stranim časopisima dobio ocenu svega 16%) i izuzetno je loša igra. *War in the Gulf* postoji kod nas i ostavio je dobar utisak. *Goal!* postoji i odličan je *Walker* i *1869* postoje samo ze Amigu

EMS memorija

Neki programi i igre (Aces of Pacific) *zahtevaju EMS memoriju, ali ja imam 286 računar sa 3 MB XMS memorije. Da li postoji način da preko XMS memorije emuliram EMS memoriju? Napominjem da u BIOS–u imam opçiju u kojoj mogu da odaberem veličinu EMS memorije Probao sam to, ali nije imalo nikakvog efekta – samo mi se smanjila veličina XMS–memorije.*

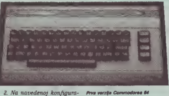
Miroslav
Petrovaradin

Problem je rešiv primenom softverskog emuletora EMS memorije Za HEADLAND čip set najpodesniji je HT12MM, ali postoje i drugi, gotovo sve ih možeš naći na BBS–ovima.

Dečko bi da krade

Imam PC 386SX na 25 MHz, 1 MB RAM–a, SVGA mona grafiku i Sound Blaster 16 ASP, a uz to i nekoliko pitanja.

1 Kako mogu iz igara „krasti" muziku i statične slike?



Prva verzija Commodorea 64

2. Na navedenoj konfiguraciji ne mogu da igram igru Atomix. *Da li je to zbog mono monitora, ili zato što nemam EMS memoriju?*

Vladimir Stević
Kostelec

1 Pokušaj sa nekim riperom slika (npr. *HiJack*), a možda pomogne i stara dobra Camera.

2. *Atomix* bez problema radi na mono–monitoru i sa 1 MB Znači, biće da je u pitanju EMS, pa pokušaj da je aktiviraš

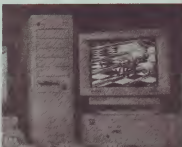
Emulacija (1)

Imam Atari ST 1040 Zanima me da li bih mogao pomoću nekog programa da igram igre sa Amige ili PC–a bez hard diska, jer nemam hard disk.

Vuk iz Beograda

Tvoj problem je u principu rešiv uz pomoć emulatora. Za rad sa Amiga emulatorom potrebno je par sitnica i to Mega ST ili STE (jer Atari 1040 nema bliter čip), dva megabajta memorije, kolor monitor i na kraju, ono najslađe – Amigin spoljni drajv sa Amiginim kontrolerom (!) Koliko je nama pozneto, ovakvu varijantu još niko na našim prostorima nije uspeo da isproba (ukoliko grešimo ispravite nas!)

Što se PC–a tiče stvar je daleko prostija. Od softverskih emuletora preporučili bismo PC Ditto, koji je sasvim zadovoljavajućih performansi i bez problema će raditi na računaru koji imaš. Međutim, programi koji zahtevaju hard disk neće raditi bez hard diska, ali mnoge igre radiće i sa diskete Napomenuli bismo i da je PC Ditto softverska emulacija XT računara sa CGA grafičkim prikazom, tako da će sve starije igre koje rade na XT–u raditi i kod tebe Primera radi, *Defender Of The Crown* radi bez probleme



PC kompatibilac

Emulacija (2)

Da li postoji neki emulator za Amigu na PC–u i da li sa njim mogu da se koriste svi pragrami i igre za Amigu?

Mladen Mitić
Beograd

Amiga emulator postoji U fajli koji se dobija uz njega piše kakvih performansi PC treba da buda – 386 sa 4 MB memorije. Probali smo emulator na odgovarajućem PC–u, ali on je odbio poslušnost Pojavila se ruka koje traži da sa ubaci WB i tu je kraj Ako je neko nabavio drugu verziju ovog emulatora, neka nam se javi pa da probamo kako i šte funkcioniše

Emulacija (3)

Da li uz pomoć Amiginog emulatora Commodorea 64 mogu da igram igre za taj računar?

Dragoslav Stanojević
Beograd

Oko emulatora C64 na Amigi digla se velika prašina Mislimo da program ne zaslužuje toliku pažnju, jer zbog sumnjive kompatibilnosti i sporosti nije baš praterano zabavan Ipak, dosta igara radi



PC multimedia konfiguracija

Svođenje računa

Šta smo imali ovde?

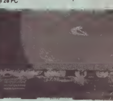
Pripremili GORAN KRSMANOVIĆ I NENAD VASOVIĆ

U majskom broju „Sveta kompjutera" 1992 godine počeli smo sa objavljivanjem top listi igara za najrasprostranjenije kompjutere na našem tržištu. Mesečne **Top 10** liste organizovane su za tri kompjutera: Commodore 64, Amigu 500 i PC kompatibilne kompjutere. **Game Top 25** je zamišljena kao top lista najboljih igara svih vremena. Ideja u početku nije bila loša, ali na duže staze počeli su da se javljaju problemi. Naime, igre koje su nakon par meseci „zasele" na listu niko više nije mogao da pomeri. Jednostavno, mesečni priliv glasova nije bio dovoljan da bi bilo koje igre (makar bile i revolucionarno bolje od svega već viđenog) mogla da dostigne „starosedeoce" na top listi. Prvi pokušaj da se nešto unapredi i top liste „živne" bilo je uvođenje mesečne liste **Game Top 25.** Listu smo formirali na osnovu glasova pristiglih samo u toku tekućeg meseca. Međutim, stvar nije uspela jer ste vi, čitaoci i glasači, po inerciji glasali uglavnom za igre koje se već nalaze na **Game Top 25.** Tako se desilo da se ove dve liste gotovo poklapaju. Trebalo je naći novo rešenje.

I, rešenje je nađeno. Top lista pod nazivom Game Top 25 više ne predstavlja ono što je predstavljala prilikom formiranja, dakle top listu najboljih igara svih vremena. Game Top 25 je od sada godišnja top lista najboljih igara. Uz njeno finalno izdanje, na kraju tekuće godine, sledi izbor najboljih igara godine, po žanrovima.

Konačno stanje

Kao što je bilo jasno (i predvidivo), već nakon dva–tri meseca, *Elite* se učvrstila na prvom mestu bez „namere da tu nešto menja". Veliki broj glasova neprekidno su dobijale igre napravljene u verzijama za svih pet kompjutera koje smo pratili (ZX Spectrum 48K, Commodore 64, Atari ST, Amiga 500 i PC). Tako se među prvih petnaest igara nalaze samo četiri koje nisu viđene na svim „mašinama" *(Creatures 1 i 2, Pinball Dreams* i *TV Sports Basketball)*. Posebno treba izdvojiti *Creatures 2* koja postoji samo u verziji za C64, a nalazi se na odličnom drugom mestu. Kao jedan od veterana, *Pirates!* je dovoljno dugo na igračkoj sceni da bi stekao pristalica koje su mu obezbedile treće mesto. Četvrto mesto konačno je zauzela prva verzija igre *Creatures* koja je tek pre par meseci ugledala svetlo dana i u verziji za Amigu (ali sa nešto slabijim ocenama). *Tetris* i *Golden Axe* takođe su iz grupe veterana i do poslednjeg daha su vodili borbu za petu i šestu poziciju. Prilično ispod njih na listi su svoje mesto izborili *Bubble Bobble, Rick Dangerous, Pinball Dreams* i *Lemmings* – igra koja je u prvom izdanju **Game Top 25** bila na pobedničkoj poziciji. Na listi se nalaze dva fudbala: *Kick Off 2* i *Sensible Soccer*. Da je bilo vremena, verovatno bi svoje mesto izborio i fenomenalni *Goal!* koji će svoju šansu imati u novoj godišnjoj listi. *Formula One Grand Prix* je brzo pristigla i sasvim potisnula drugu simulaciju vožnje *Grand Prix Circuit* koja je posle dosta meseci na **Game Top 25** završila na listi **ispod crte.** Arkadne automobilske vožnje bile su zastupljene kroz igru *Lotus Esprit Turbo Challenge 2*, da bi u poslednjih par meseci treći nastavak ušao na listu i čak prestigao svoju prethodnu verziju. Poslednji ulazak na listu zabeležio je fenomenalni *X–Wing* koji bi teško napredovao s obzirom da postoji (i zbog svoje zahtevnosti postojaće) samo u verziji za PC.



Elite

GAME TOP 25

	Naziv igre i firma	
1.	ELITE - Acornsoft	1301
2.	CREATURES 2 - Thalamus	1056
3.	PIRATES! - MicroProse	1010
4.	CREATURES - Thalamus	982
5.	GOLDEN AXE - Sega	840
6.	TETRIS - Academy Soft	835
7.	BUBBLE BOBBLE - Taito	589
8.	RICK DANGEROUS - Firebird	545
9.	TV SPORTS BASKETBALL - Cinemaware	499
10.	LEMMINGS - Psygnosis	498
11.	PINBALL DREAMS - Digital Illusions	497
12.	KICK OFF 2 - Anco Software	450
13.	P.P. HAMMER - Traveling Bits	436
14.	DIPLOMACY - Avalon Games	420
15.	FORMULA ONE GRAND PRIX - MicroProse	410
16.	NORTH AND SOUTH - Infogrames	407
17.	DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	405
18.	SENSIBLE SOCCER - Sensible Software	398
19.	CIVILIZATION - MicroProse	350
20.	HUDSON HAWK - Ocean	348
21.	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 - Magnetic Fields	339
22.	WWF WRESTLEMANIA - Ocean	330
23.	SUPREMACY - Melbourn House	326
24.	X-WING - Lucas Arts	312
25.	FLASHBACK - Delphine Software	310

Na ovom kuponu napišite čitko, štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i nazive softverskih firmi koje su ih proizvele

br.	Naziv igre	Firma
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Ime i prezime

Adresa

Imam godina Imam kompjuter

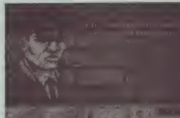
SVET IGARA 12

Pregled najboljih

Istog meseca kada je pokranute rubrike sa top listame izašio je i specijalno izdanje „Svet igara 10" U tekstu pod nazivom „Decenija sveta igara" podsetili smo na same početke objavljivanja opisa igare u radovnim brojevima „Sveta kompjutera", kao i niza zanimljivosti vezanih za prve „Svetove igara" Tekst je pored toga sadržavao i nazive igara obuhvaćenih u *kapitalnim* delima „C64, legende živi" (samo vam sa čini da še ulizujem svom nadređenom koji je naškrabao pomenuti tekst) i sličnoj retrospektivi igara za Amigu iz pera našeg vernog prijetelje i dopisnike iz Kenede Aleksandre Aljoše Petrovića U tekstu ste mogli de pročitate i nazive svih igara opisanih na stranicama „Svete kompjutera" i „Sveta igara" koji su dobili ocene osam i više Od teda je prošlo osamnaest meseci, e evo kako je taj period prošao gledajući kroz ocene.

8.00

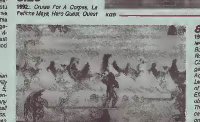
1992.: *Code Name Iceman, Alien World, The Adventures Of Willy Beamish, Leisure Suit Larry 5, Goblins' Wolfpack, The Neverending Story 2 Space Gun, Jonny Quest, Guldkorn Express, Lethal Excess, Caveman Ughlympics, Crime City, Big Nose's American Adventure, Woody, G–Loc R360, Poker-For Fun* (igra domaćeg eutore), *Crystals Of Arborea, Black Hornet, Alfa Poker* (igra domaćeg eutore), *Gateway To The Savage Frontier* **1993.:** *Doodle Bug, Curse Of Enchantia, Star Trek 25th Anniversary, Hero Quest 2 Return Of The Witchlord, Plan 9 From Outer Space, Locomotion, Altered Destiny, KGB, B–17 Flying Fortress, Abandoned Places 2, Arabian Nights, Goblins 2, Supersports Challenge, The Ancient Art Of War In The Skies, Prince Of Persia 2 The Shadow And The Flame, Global Gladiators, Luigi & Spaghetti, 1869, Steg, Protostar, Spaceward Ho!, Mega Traveller 2 The Quest For The Ancients* i *Martian Dreams*



KGB

8.25

1992.: *Cruise For A Corpse, La Fetiche Maya, Hero Quest, Quest For Glory 2, Secret Of The Silver Blades, John Madden Football, PGA Tour Golf, Special Forces, Parasol Stars, John Barnes European Football, Zeliard, The Manager, Silent Service 2, Storm Master, Rebel Racer, Video Kid, Turbo The Tortoise, Dyna Blaster, Stone Age, Alfa Yemb* (igra domaćeg eutora), *Balkanski Konflikt* (igra domaćeg eutora), *Hook, International Ice Hockey, Shuffle, Lop Ears, Rampart, Manchester United Europe* **1993.:** *Baby Jo, Joe & Mac, Wizkid, Ween, Bill's Tomato Game, Great Courts 2, Eco Quest, Air Support, Piracy On The High Seas, A.G.E., Beavers, Syndicate, Sink Or Swim, Day Of The Tentacle, Lure Of The Temptress* i *El–Fish The Electronic Aquanum*



Lionheart



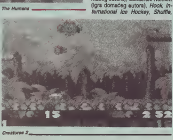
The Humans

8.50

1992.: *The Games Winter Challenge, Lagef Zoubida, Beast Busters, Covert Action, Rock'n'Rage, Street Rod, Clix Clax, Hägar The Horrible, Legend, Tenis Cup 2, Space 7, The Aquatic Games* **1993.:** *The Carl Lewis Challenge, Ishar Legend of Fortress, Robocop 3, Global Effect, Assassin, Motörhead, Double Trouble, Dark Seed, Dune 2 The Building Of A Dynasty, Soccer Kid, Bard's Tale 3 Construction Set, King's Quest 6, Fly Harder, Simlife, Dogfight, Nicky Boom 2, D–Day, Body Blows* i *Eternam*

8.75

1992.: *Legacy Of The Ancients, Metal Mutant, Dilan Dog, Stormovik Soviet Attack Fighter SU25, Space Crusade, Harlequin, Alcatraz Big Run, The Fox, Samurai The Way Of The Warrior, Winter Supersports 92, Space Ace 2 Borf's Revenge, Battle Isle, Pushover, Zak McKracken And The Alien Mindbenders* **1993.:** *Trex Warrior, Troddlers, Act Raiser,*



Creatures 2



Beavers

Rings Of Medusa 2 The Return Of Medusa, Fire Force, Ultima 5 Warriors Of Destiny, Lethal Weapon, Catch'em, Dragon's Lair 3: Curse Of Mordread, Trolls, Chuck Rock 2. Son Of Chuck, A–Train, Theatre Of War, Desert Strike, World Ice Hockey, League Manager, Enforcer, Yo! Joe!, One Step Beyond, Nippon Safes Inc i Wing Commander Academy



Pinball Fantasies

9.00

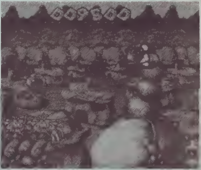
1992.: *Top Wrestling, The Godfather, Agony, Preterans* (delo domaćeg autora), *The Addams Family, Cover Girl Strip Poker, Wolfenstein 3D, Indiana Jones And The Fate Of Atlantis, Fire & Ice, Striker, Crazy Cars 3, Premiere, Guy Spy, Aces Of The Pacific, Grand Prix Unlimited* **1993.:** *Tristen, B.C Kid, Exodus 3016, International Sports Challenge, Alien Breed Special Edition 92, Waxworks, Lemmings 2 The Tribes, Airbus 320, Body Blows, Michael Jordan In Flight, Flies Attack On Earth, Walker, Freddie Pharkas The Frontier Pharmacist, Buzz Aldrin's Race Into Space, Privateer, 7th Guest i Combat Air Patrol*

9.25

1992.: *Conan The Cimmerian, Cadaver New, Secret Of The Monkey Island 2, Elvira 2 Jaws Of Cerberus, Fascination, Sensible Soccer, Dune, Pinball Fantasies, No Second Prize* **1993.:** *Nigel Mansell's World Championship, Zool, Legend of Kyrandia, Street Fighter 2, Robin Hood. Conquest Of The Longbow, The Humans, Flashback, Sleepwalker, Legends Of Valour, The Chaos Engine, Lionheart, Sleepwalker Special Edition Competition, Super Frog, The Incredible Machine, F1 Challenge, Pirates! Gold, The Lost Vikings i Project X Special Edition 93*



Star Trek 25th Anniversary



Chuck Rock 2: Son Of Chuck

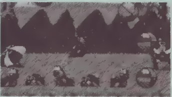
9.50

1992.: *Project X, Pinball Dreams, Leander, Jaguar XJ 220, Creatures 2, Shadow Of The Beast 3, Lost In L.A* **1993.:** *X–Wing, Links 386 Pro, Morph, Goal! i Strike Commander*

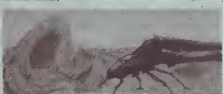
9.75

1992.: *Populous 2, Lotus Esprit Turbo Challenge 3.* **1993.:** *Comanche Maximum Overkill*

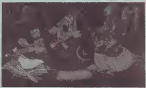
❄ ❀ ✱ ✶ ✸ ✹ ✱ ✱



The Aquatic Games



Dune



Dragon's Lair 3: Curse Of Mordread

Igre godine

Protekla godine bile je izuzetno dinamična po pitanju video igara ne domačem tržištu Pre svega, PC se odomaćio – fantastične ekspanzije igračkog softvera svrstale je PC računare rame uz rame sa, do tada neprikosnovenom, Amigom Skoro svaka dobre igre za Amigu konvertovane je u PC verziju Obmut slučaj, nažalost, nije bio tako intenzivan – setimo se samo *X–Winga* Ne drugoj strani, doživeli smo kompletno gašenje legendarnog ZX Spectrume i postepeno utišavenje tržište ze Commodore 64, koji poslednji put eledi svog večitog rivale Osmobitnici odlaze u zeborav

Atari scene je klasično marginelna, ze šte su najviše krivi domači preprodavci koji nisu imali smisle za proširivanje svog minijetumog tržište Činjenica je de veliki broj domečih preprodaveca paraleino redi ze Amigu i PC Takode je činjenica de se, i pored fakte iz prethodne rečanice, priličan broj naših čitelace i delje interesuje nejviše ze Commodore 64 Stoge mesečne **Top 10** liste i delje previmo za C64, A500 i PC, e i najbolje igre 1993 birali smo ze te tri kategorije kompjutera

Pošto bi bilo teško i neprevedno odrediti samo jednu igru ze nejbolju u 1993, e i igreči imaju različita interesovanja, odlučili smo de biramo najbolje po tipovime igare, odnosno žanrovima. Nije to bilo nimalo lako, posebno kade je reč o Commodoreu 64 Naime, teko se malo novih igere za C64 pojevilo u prethodnoj godini, e kvalitet većine tih novitete je ne neverovatno niskom nivou Zeto smo ze C64 izostevili žanrove u kojime se nisu pojevile igre makar prosečnog kvalitete, e o nekim višim dometime nema govora Iz istog razloge, samo za taj kompjuter nismo birali ni tri prve igre, već samo jednu – ali vrednu (nikad do sade ova otrcana fraza nije imale više opravdenosti)

Nejviše polemike oko ženrova stvorila je nove kategorije, tzv svemirske simulacije Naziv je pomalo nesrećno formulisan, zato što asocire na sve igre smeštene u svemirska prostranstva. Medutim, reč je o svojevrsnim vizijama moguće organizacije života u svemiru, sa svim problemime koje takav život može de postevi pred ljudski rod Dakle, igre tipe *Elite*, u kojime sem eventualnog upravljanje svemirskom letelicom postoje druge raznovrsne funkcije i zadaci, kao što je uspešna trgovina, stvaranje svemirske kolonije, upravljenje svemirskim sistemime i slično U to ne ulaze „zedeci" koji su samo šminka igre, odnosno pozedinska priča ze još jeden nivo pucačine, kao što je slučaj u *X–Wingu* i *Wing Commanderu* Do sade smo ovakve igre (svemirske simulacije) nategnuto svrstevali u strategije, menedžerske simulecije ili simulecije stvaranje, već preme faktorime odredanog ženre koji su u takvim igrame dominirali Medutim, jasno je, bar preme igreme koje su stigle u poslednjih pola godine *(Exodus 3010, Protostar, Spaceward Ho!, Privateer, Frontier)*, de se formira zasebni tip igare, specifičnih mogućnosti, zahteve i načine igrenja

Zlatna Sindi

Nerevno, titule igre godine more imati i svoj zaštitni znak Prvo smo hteli de upotrebimo poznećenu figuru čoveke se mačem, ali su nas upozorili da se neko toge već setio pre šezdesetak godine Neme veze, rekli smo mi, stavičemo čoveku u drugu ruku neku ptičicu i sve će biti u redu Igrajući te večeri mini-golf ne Kalemegdenu shvatili smo de ni to nije dobre ideje Usledile su varijente kruna i bakije u desnoj ruci – neka selendre u Americi već ima nešto slično, Bob Rock, po ugledu ne Štrumpfa koji ime sličnu funkciju u nemačkom omladinskom časopisu „Bravo" – predlagaču je naloženo de hitno vidi svog psihijetre, lik iz neke video igre – koje? itd, itd Konačno, odlučili smo se ze gospođicu Kreford Možda će neko od vas pitati „Zašto?" Možda će neko od nas odgovoriti „Zašto de ne?" Gde piše de takve dodele trebe de budu ozbiljne i suvoparne? Dakle, slede dobitnici zlatne, srebrne i bronzene Sindi ze 1993 godinu Udahnite duboko, i saznejte njihove nazive

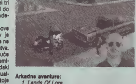
PC

Avanture:

1 *Day Of The Tentacle*



2 *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*
3 *Blue Force*



Arkadne avanture:

1 *Lands Of Lore*



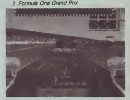
2 *Eternam*



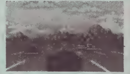
3 *Betrayal At Krondor*

Auto-moto simulacije:

1 *Formule One Grand Prix*



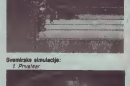
2 *Lotus Esprit Turbo Challenge 3*



3 *Crazy Cars 3*

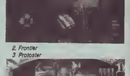
Borilačke igre:

1 *Body Blows*
2 *Street Fighter 2*
3 *WWF European Rampage*



Svemirske simulacije:

1 *Privateer*



2 *Frontier*
3 *Protostar*

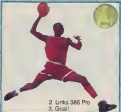


Logičke igre
1 *The Incredible Machine*



2 Oxyd
3 Lemmings 2 The Tribes

Sportske i društvene igre
1 Michael Jordan In Flight



2 Links 386 Pro
3. Goal!

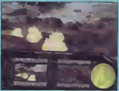
Istraživačke igre
1. Flashback
2 Pirates! Gold



3 Prince Of Persia 2 Shadow And The Flame



Pucačke igre
1 Comanche Maximum Overkill



2 X Wing



3 Syndicate



Platformske igre
1 The Lost Vikings



2 Fury Of The Furnes



3 Luigi & Spaghetti

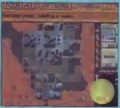
Simulacije stvaranja
1 A-Train
2 El-Fish The Electronic Aquarium



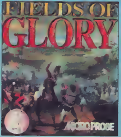
3 Simlife



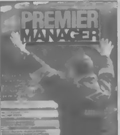
Strateške igre
1 Dune 2 The Building Of A Dynasty



2 History Line 1914-1918
3 Fields Of Glory



Menadžerska simulacije:
1 Premier Manager



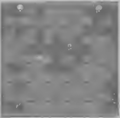
2 Championship Manager 93

3. World Ice Hockey Leauge Manager

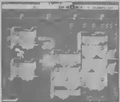
Lavirintske igre:
1 Spear Of Destiny



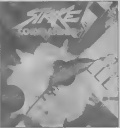
2 Dyna Blaster



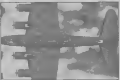
3 Robosport



Simulacije vožnja:
1 Strike Commandar



2 Dogfight



3 B-17 Flying Fortrass

AMIGA 500

Menadžeraka simulacija:
1 1869

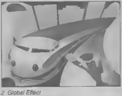


2 Premier Manager 2



3 World Ice Hockay League Manager

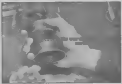
Simulacije atvaranja:
1 A-Train



2 Global Effect

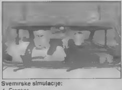
3 Genesia

Avantura:
1 Indiana Jonas And The Fate Of Atlantis



2 Dark Seed

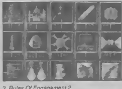
3 Nippon Safes Inc.



Svemirske simulacije:
1 Frontier



2 Exodus 3010



3 Rules Of Engagament 2

Borilečke igre:
1 Body Blows



2 Body Blows Galactic
3. Street Fighter 2

Auto-moto simulacije:
1 F1 Challenge

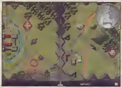


2 Overdrive



3. Prime Mover

Strateške igre:
1. Dune 2 The Building Of A Dynasty
2. History Line 1914-1918



3 Battle Isle 93 The Moon Of Chromos

Lavirintske igre:
1 Morph



2 Space Hulk
3. Mean Arenas

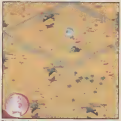
Pucačke igre:
1 The Chaos Engine



2 Undium 2



3. Desert Strike



Platformske igre:
1 Super Frog



2 Sleepwalker
3 Soccer Kid



Logičke igre:
1 One Step Beyond



2 Lemmings 2 The Tribes

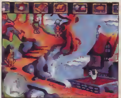


3 Fury Of The Furries

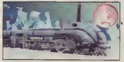
Istraživačke igre:
1 Flashback



2 Goblins 2



3 Transartica



COMMODORE 64

Arkadne eventure:
1 Ishar 2 Messengers Of Doom



2 Waxworks

3 Hired Guns

Simulacije vožnje
1 Gunship 2000



2 Combat Air Patrol



3 Dogfight

Sportske i društvene igre:
1 Goal!



2 Sensible Soccer V1 1

3 Super Sport Challenge



Sportske i društvene igre:
Basket Play Off

Strategije.
Rampart



Arkadne eventure:
Elvira 2



Avanture:
Hook



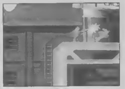
Borilačke igre:
Street Fighter 2



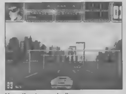
Istraživačke igre:
Indiana Jones And The Fate Of Atlantis



Pucačke igre:
Lethal Weapon



Auto-moto simulacije.
Crazy Cars 3



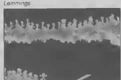
Menadžerske simulacije.
Football Manager 3



Platformske igre:
Sleepwalker



Logičke igre·
Lemmings



Knjige u Svetu igara...



Negde u budućnosti planete Zemlje, sledeći razdoblje mira i tehnologije, „to" se napokon dogodilo. Globalni rat. Mračne sile, skrivene iza vela tajni koje je čovečanstvo tek počelo da naslućuje uspele su da eon napretka munjevito survaju u eon vatre i ludila

Da li je puka slučajnost tačno odgovarajući položaj planeta Sunčevog sisteme? Da li je puka slučajnost jezivi nalet vremenskih kataklizmi tačno poklopljen sa nultim trenutkom operacije uništenja? Dugo kovan plan izrodio se u apsolutni perfektni Armagedon. Milijarde ljudi umrlo je u onome što će kasnije postati poznato kao Šest talasa u mahnitom širenju nemerljivih količina psihičke energije kroz svet. Harajući Zemljom ove jezive i neukrotive energetske linije uništavaju sve što im se nađe na putu, uskoro će dostići fizički maksimum i sjedinjena praenergija svih sila će se obrušiti na Zemlju i preživele ono malo njih. Opet, ono što je izgledalo kao definitivan kraj bio je početak.

Ovo što ste pročitali uvod je u zaplet najpoznatije RPG (role–play game) knjige „Rifts" poznatog izdavača ove vrste literature „Palladium Books". Onima koji su koliko toliko upućeni u FRP (fantasy–role playing games) avanture biće lako da shvate šta su to RPG knjige, ali će verovatno i oni ostati zapanjeni kreativnošću i time koliko su ove knjige/igre složene. Ovaj vid zabave pojavio se krajem sedamdesetih godina, a vremenom je postao toliko popularan da odavno probija starosne granice i tematiku u početku vezanu za crtane filmove ili pandan Tolkin zaplete. U FRP avanturističkim igrama pruža vam se prilika da birate koji ćete karakter iz priče kontrolisati, kako ćete ga kreirati shodno svojim prohtevima i da u toku razvoja igre utičete na evoluciju lika tj. nagomilavanje iskustva koje, naravno, donosi pristup novim veštinama ili razvija one koje vaš lik već poseduje.

Game Master

RPG knjige su preteča ovog vida kompjuterskih igara, s tim da su u osnovi mnogo komplikovanije (ali zato i interesantnije) od najkompleksnijih FRP igara. Ulogu kompjutera u ovom slučaju igra čovek nosilac titule Geme Mester (gospodar igre). Potrebno je da to bude osoba koja poznaje pravile igre i ime dovoljno iskustva sa konkretnom knjigom da bi upravljala razvojem događaja.

Već sama ova činjenica nam je dovoljna da steknemo utisak o RPG igrema, za razliku od kompjutera koji se drzi jednog (ili eventualno vise) zacrtanog scenarije, mašta Game Mastera neme nikakva ograničenja. On praktično postavlja okolnosti pod kojima likovi ispunjavaju unapred dodeljene misije. Sama igra materijalno, sastoji se obično iz jedne glavne knjige, koja donosi pravila igre, likove, njihove karakteristike i pravila pod kojima se ovi menjeju ili stiču znanja o novim veštinama, svet igre (sa mapom po kojoj se junaci kreću), uvodnu priču tj. razvoj događaja do početka igre (prosek je oko 300 stranica, pa vidite) itd. Ostale knjige (u startu se uz glavnu knjigu obicno izdeje i prva dopunska) donose obilje informacija o alternativnim likovima koji se javljaju u toku razvoja igre, o novim oružjima za vaše junake, novim veštinama, čudovistima koja vam staju na put itd.

Tematika RPG knjiga uglavnom kombinuje daleku proslost sa dalekom budućnošću. U „Riftsu" možete naći crteže savremenih bornih kola, raznolikost nuklearnog i laserskog oružja, ali da biste dosledno ispunjavali misije moracete da sticete i bodove psihičke energije – magije. Moguće je da ova osnovna ideja vuče koren iz apokaliptično–tehnoloških stripova poput kod nas svojevremeno popularnog Džeremaje, a možda su auton prihvatili sistem kompatibilnosti RPG knjiga i rešili da ga implementiraju u jednu. Kompatibilnost ovih knjiga vam omogucava da npr. u „Robotech" (RPG urađen prema poznatom crtanom serijalu) koristite naoružanja veštine i moći junaka iz „Rifts". Uopšte, sve dopunske knjige raznih RPG su tako projektovane da se mogu upotrebiti u bilo kojoj RPG igri. Kolika može da bude popularnost neke serije RPG knjiga svedoci do sade napisanih 7 (glavne + 6 dopunskih) knjiga za *Robotech* i početak sasvim novog (ali naravno kompatibilnog) serijala *Robotech 2*. Kolika je složenost ovih igara i koliko je mogucih varijacija u igri valjda uspešno dočarava primer da je legendarni *Rifts* rađen ravno tri godine!

Večernja zabava

Čovek bi zahvaljujući tematici ovih igara bio sklon da pomisli kako se radi o lepo smišljenom provodu za klince i to sve u cilju otimanje para (osnovne knjige u startu koštaju oko 50 DEM, cene većih ili manjih dodataka serijama koštaju od 20 do 30 DEM), ali prvi utisak vara. Atmosfera koja nastaje kada se negde oko 20 časova skupi iskusna ekipa u RPG igrama sa proverenim Game Masterom i uživa u avanturama i fantaziji još neistraženih knjiga svakako se ne može porediti sa višečesovnim gledanjem u monitor, gde ste uglavnom sami prepušteni na milost i nemilost kompjutera i brzo savladujete prepreke koje se iz momenta u momenat na istim lokacijama u isto vreme ponavljaju. U RPG dosta toga zavisi od mašte i poznavanja literature Game Mestera. On naravno sme da konsti svu literaturu u toku jedne igre, ali je poželjno da zna vise pravila igre i ima bolje poznavanje knjiga od bilo kog igrača u igri. Sreća takođe igra ulogu, bacanje kockice određuje koliko ćete uspešno primeniti neku magiju/ veštinu/ udarac/ oružje na neprijatelju, ali da stvar ne bi bila toliko banalna da najječi lako gube od manje mocnih, u igri se nalaze i procenti koji određuju verovatnoću da vi izgubite ili ne. Ukoliko ste već stekli određeni nivo moći koji vam stvara prednost nad nekim hipotetičnim neprijateljem, manja je verovatnoca da od njega izgubite.

Sem pomenutog „Palladium Books" ima još mnogo izdavača RPG knjiga. U poslednje vreme je zabeležen njihov neverovatan porast, a od poznatijih se izdvaja „AD&D" (Advanced Dungeons & Dragons). Popularnost RPG igara u inostranstvu je izuzetno velika i u ovom vidu zebave najviše uživaju Englezi i Nemci, što se Evrope tiče. Klubovi ljubitelja RPG nisu nova stvar u svetu.

Nažalost, ovaj vid igara kod nas nema čak ni zanemarljivu popularnost, što svedoči vreme pojave ovog teksta, napisanog još novembra 1992. Nadamo se da će uskoro nestati teškoće koje nas sprečavaju u kontaktima sa inostranim zemljama koje su jedini izvor nabavke RPG za sada. Domaćim ljubiteljima savetujemo da obnove osnove engleskog jezika, jer se izdanja na srpskom verovatno planiraju za XXI vek.

Čitaoci zainteresovani za ovaj vid igara ili oni koji sa RPG eventualno imaju neko iskustvo ili neku knjigu, mogu da se jave Redakciji radi kontakte ili moguće saradnje.

Goran MILOVANOVIĆ

... igrači u Svetu čuda

